Não vendemos assinaturas
Venda somente em banca
R$ 2,99
Gamenews
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
ALONE IN THE DARK - PS
ROLLCAGE STAGE II - PS
DARK CLOUD - PS2
E MUITO MAIS
TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION
CHEGOU A VEZ DO DREAMCAST
BANJO-TOOIE
O RETORNO!
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 59
R$ 2,99
escala
PROGAMES
SEGA GT
NBA IN THE ZONE 2K
UMIHARA KAWASE
RISING SUN
PC
HIDDEN & DANGEROUS
MUITA AÇÃO E EXPLOSÕES NA SEGUNDA GUERRA
SEGA GT
O GAME DE CORRIDA QUE DERRUBOU GT2
VALKYRIE PROFILE
A ENIX BRINCANDO COM OS DEUSES
ISSN 1413-1471

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Coordenação Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Eric Araki
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

O PS COMEÇA A SE RECUPERAR...

O PlayStation não parecia andar bem nestes últimos tempos. Alguns poucos lançamentos, perdendo espaço no mercado para a "máquina dos sonhos" da Sega, e algumas previsões nada muito impressionantes. Em outras palavras, o console parecia estar perdendo todo aquele pique que levava suas vendas adiante e carregava seu sucesso. Mas os ventos parecem novamente estar soprando a favor do console. Após as duas grandes convenções dos meses de fevereiro e março — Square Millennium, anunciando o tão esperado Final Fantasy IX, e o PlayStation Festival 2000, que você pôde conferir na edição passada — o 32-bit da Sony parece ter recuperado seu (último) fôlego, próximo à chegada de seu irmão mais poderoso. Ótimos títulos como **Alone in the Dark**, **Rollcage Stage II** povoam os previews para o console, enquanto outros grandes games são lançados, como **Valkyrie Profile** e **Railroad Tycoon II**, que você pode conferir em sua **Gamers 59**. Isso sem mencionar as versões norte-americanas de diversos sucessos (Front Mission 3rd, Vagrant Story e Wild Arms 2nd Ignition que o digam!), todos marcados para meados da metade de 2000. Assim, o PS mostra que ainda está no páreo.

Mas você não é muito interessado no 32-bit da Sony, certo? Não há problemas. Nesta edição trazemos também um dos maiores sucessos da Sega nos arcades, **Sega GT**, o game de corrida que com seus gráficos e jogabilidade estupendos, conseguiu levar ao chão a fama de Gran Turismo 2 de ser o melhor game de corrida deste início de ano. Além da versão Dreamcast de **Dance Dance Revolution 2nd Mix**, o musical da Konami. Para N64, um toque de esporte com **NBA In The Zone 2000**. E o PC não fica atrás, com **Rising Sun** e **Hidden & Dangerous**, dois ótimos jogos com temáticas semelhantes e estilos diferentes.

E não pára por aí: dando continuidade à nossa série de matérias sobre o Neo Geo Pocket Color, trazemos todos os golpes de **Fatal Fury 1st Contact** e **Samurai Spitis 2**. Assim sendo, vamos aos jogos!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 59

Procurava por um Medal of Honor para PCs?

Hidden & Dangeroous Página 50

SEÇÕES

GAME NEWS Página 07

ESPAÇO DO LEITOR Página 17

PRÓ DICAS Página 22

ÍNDICE

SEÇÕES

Sega GT

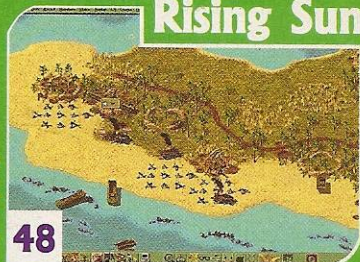
A Sega mostra que ainda é uma produtora de games de corrida de peso — 44

NBA In the Zone

Gostou do primeiro mas esperava por mais? Esqueça... — 42

Valkyrie Profile

A Enix lança seu mais novo título que mistura deuses nórdicos e guerreiros lendários — 34

Rising Sun

Quer saber mais sobre a Segunda Guerra? Rising Sun é o seu jogo — 48

Desafio duplo desta vez! A turma de Fatal Fury e Samurai Spirits com todos os seus golpes

Fatal Fury: 1st Contact & Samurai Spirits 2 — 52

DARK CLOUD

Sony Computer Entertainment

RPG Georama - N/A

Sem previsão de lançamento (Japão)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

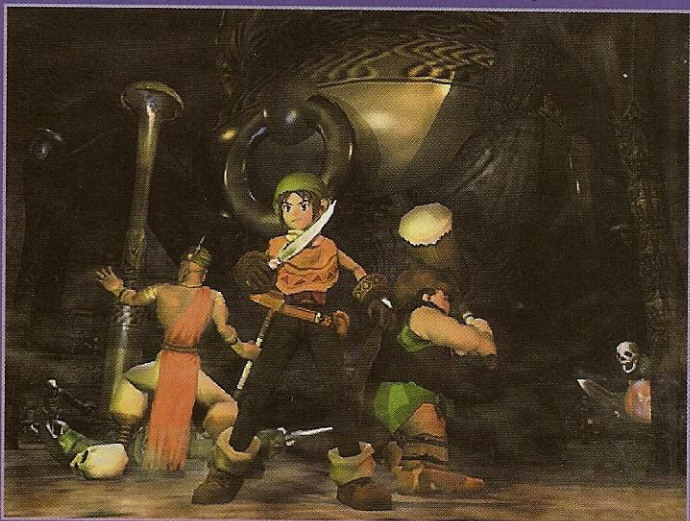
Quando as primeiras imagens de Dark Cloud foram reveladas, os jogadores ficaram intrigados com o que eles pensaram que fossem fotos do primeiro RPG para PlayStation2. Apesar disso, quando mais informações do jogo foram reveladas, os jogadores descobriram que Dark Cloud é muito mais do que um RPG convencional.

Dark Cloud mostra um jovem garoto aventureiro que deve levar de volta um estranho pedaço de terra flutuante para o seu lugar original, que presume-se ser a Terra (ou pelo menos um lugar que parece muito com ela). Ele sabe como levar sua enorme ilha flutuante, mas remover o reino do mal que está erradicado e restaurar sua futura vila é mais desafiador do que parece. Viajando entre a sua terra nos céus e os vilarejos mais próximos, o jovem personagem principal troca informações e ganha aliados em sua busca.

O aspecto mais intrigante do game é que ele introduz um sistema de criação de terreno Georama com os elementos de RPG convencionais. Para simplificar, o game permite que o jogador construa mundos a partir de uma perspectiva 3/4 e então ande por ele em 3D totalmente em tempo real e com 360º de movimento.

Basicamente, se você quiser chamar assim, a "missão da vida" do personagem principal é construir sua ilha, criar uma vila, completa com casas, colinas, igrejas, templos, vulcões, rios e até uma escolha de clima. Você pode construir caminhos, pontes, moinhos, e outras estruturas necessárias também, e se você não estiver feliz com isso, uma ferramenta tipo martelo pode ser usada para destruir e assim poder reconstruir.

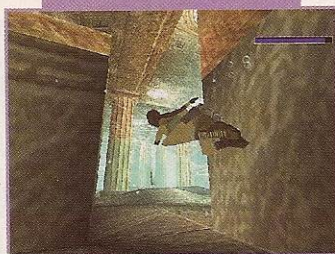
À parte do fato de que o jogador pode criar vastos mundos 3D, o aspecto que mais se destaca em Dark Cloud é que o jogador pode mudar quase que instantaneamente do modo de criação do mundo para o modo de exploração. Logo que um objeto é criado, o jogador pode imediatamente interagir com ele em tempo real. Com o toque de um botão, a câmera muda da perspectiva sobre a cabeça para uma visão no mundo 3D.

Sem ter jogado totalmente o game, ainda é muito difícil determinar se ele será revolucionário ou apenas um modo de mostrar os poderes de renderização em tempo real do novo console. De qualquer forma, Dark Cloud é um dos títulos mais intrigantes na linha de games do PlayStation2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Eidos / Core

Ação - GD

Previsto para 29 de março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Muitas pessoas clamam por uma relação monogâmica com uma linda parceira. Por muitos anos, o PlayStation da Sony sustentou tal relação com a amável Lara Croft, mantendo Tomb Raider nos consoles domésticos. O que as pessoas se esquecem, no entanto, é que Tomb Raider não foi sempre exclusivo para PlayStation e PC. De volta a 1996, o primeiro game fez sua aparição no falecido Sega Saturn. Infelizmente, com a facilidade de produção e maior base instalada do PlayStation, a versão do Saturn caiu na obscuridade. Lara nunca mais foi associada com qualquer coisa da Sega, e as seqüências de sucesso que ela gerou deixaram os fãs de Sega Saturn a ver navios. O que a maioria das pessoas não sabe é que Tomb Raider foi originalmente concebido como um produto exclusivo para Saturn. Mas, pelos caprichos do destino, Lara mudou de plataforma e o resto, como dizem, é história... Mas agora, após mais de três anos, Lara finalmente volta para casa.

Sim pessoal, após incontáveis rumores e constantes especulações sobre sua aparição em um console da nova geração, Tomb Raider: The Last Revelation foi oficialmente anunciado para Dreamcast. E se a adaptação do PC para DC de Soul Reaver for alguma indicação do que o pessoal de conversão da Eidos pode fazer, então pode esperar algo grandioso.

Para você que perdeu isso, a adaptação para Dreamcast de Soul Reaver é um daqueles raros games em um milhão que realmente consegue superar tanto as versões PlayStation quanto de computador. Em termos de áudio, visual, e jogabilidade, a versão Dreamcast simplesmente excedeu as outras. E se a Eidos conseguir ter o mesmo tipo de cuidado nesta adaptação, então podemos dizer que The Last Revelation será muito impressionante mesmo.

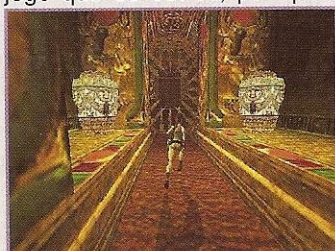
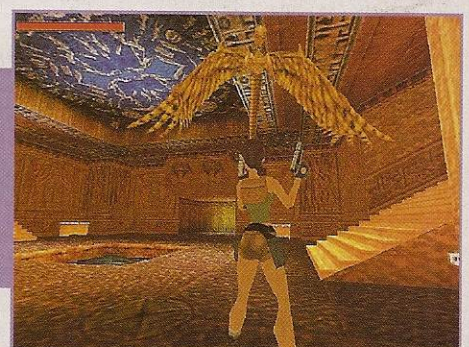
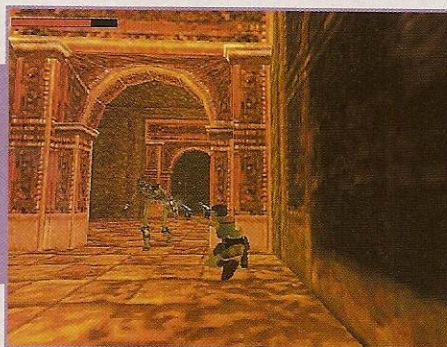
É claro que você já deve ter lido algo sobre como TLR se compara aos seus antecessores. Você já deve conhecer os elogios e reclamações quanto ao game. Sim, todos nós estamos cientes de que não houve nenhum melhoramento muito grande desde o primeiro jogo. Sim, todos nós sabemos que, tirando o melhoramento gráfico, as similaridades entre TLR e Tomb Raider II são enormes. E sim, estamos muito agradecidos de que os puzzles absurdamente difíceis do terceiro jogo foram reduzidos e tornaram-se aceitáveis novamente.

Com esta informação óbvia de lado, a maior pergunta na mente dos jogadores é "Então o que faz a versão DC diferente? Por que eu deveria esperar por TLR na máquina da Sega quando eu posso comprar agora?" Ou melhor ainda "Se é o mesmo jogo que os outros, por que eu deveria pegá-lo em primeiro lugar?" Nas palavras do imortal Q dos filmes de Bond... "Que bom que você perguntou".

Vamos começar com a óbvia revisão gráfica, certo? Não limitados com a escassez de poder encontrada no PlayStation, ou preocupados com os bilhões de diferentes configurações de sistema no PC, os produtores da Core podem realmente levar Lara para um nível superior. Tomando vantagem de todas as coisas boas que a Sega tem para oferecer, The Last Revelation está programado para ser um dos títulos mais bonitos por aí. Bump mapping, neblina volumétrica, efeitos de luz de alta tecnologia, e todos os outros truques visuais possíveis estão sendo preparados para a matança. Lembra-se do upgrade gráfico que Soul Reaver da própria Eidos recebeu ao mover-se para o Dreamcast? É bem seguro apostar que você verá isso novamente.

Não que TLR tivesse um visual ruim originalmente. Facilmente o game mais atraente da série, ele melhorou drasticamente em muitos dos modelos dos personagens e nos detalhes das estruturas. Revelation também apresentou algumas das mais suaves (apesar de um pouco granuladas) texturas e renderização de polígonos até hoje. Enquanto ainda um pouco quadrado em aparência, o time da Lara conseguiu melhorar (na maior parte) a maioria dos problemas nos modelos. Tomara que, com o poder do Dreamcast por trás deles, aqueles cantos serrilhados e aparência geral granulada possam finalmente ser uma memória distante.

Então chegamos ao assunto do controle. Os movimentos do PC são um tanto desorganizados, e enquanto o Dual Shock do PlayStation era adequado, ele poderia definitivamente ser melhorado. Curiosamente, este mesmo problema apresentava-se em Soul Reaver. No entanto, quando Raziel chegou ao Dreamcast, todos os problemas com o controle sumiram, e controlar Raziel de sala em sala tornou-se uma tarefa não só fácil como agradável. Baseado no que Eidos fez com Soul Reaver, e o fato de que ambos os jogos utilizam uma engine similar, uma experiência de jogo melhorada é bem possível. Especialmente com o direcional analógico mais preciso do Dreamcast.

Como se tornou padrão nos games de Tomb Raider durante anos, Lara sempre ganha pelo menos uma nova habilidade para usar em seu novo game. E assim, The Last Revelation não é exceção. Desta vez, ela pega emprestado alguns elementos de seus competidores e usa-os em sua vantagem própria.

É claro, ela ainda pode pular, escalar, se pendurar, nadar e todas as outras coisas pelas quais a conhecemos, mas qual é o problema em adicionar algumas habilidades de bônus?

Pegando as habilidades de Jill, Chris e Claire, os caçadores de zumbis da série Resident Evil, Lara tem a elegante habilidade de combinar itens para fazer uma ferramenta mais poderosa. Enquanto isso parece uma novidade no começo, revela-se como uma característica muito importante. Uma que você logo precisará dominar para poder superar certas áreas do jogo. Outro bônus muito legal é o sniper mode! É isso aí, no verdadeiro estilo de MDK, Lara agora pode dar zoom em um oponente para dar um tiro mais certeiro. Você pode até mirar em partes específicas do corpo! Legal!

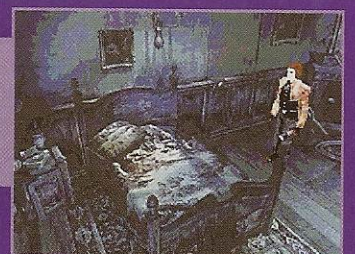
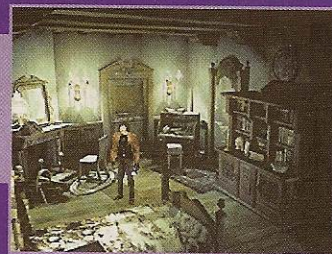
Os métodos de exploração receberam um pouco de melhorias também. Desta vez, ao invés de avançar de fase para fase (e nunca mais voltar), você deve retornar seus passos, e visitar algumas áreas que você já esteve antes. Enquanto esta fuga da linearidade dos outros jogos pode parecer um pouco tedioso para alguns, outros vão achar isso refrescante. Se você é um grande fã de jogos que lhe permitem ir onde quiser, e quando quiser, então este movimento para um mundo mais aberto e livre é um passo na direção certa.

Enquanto adições e melhoramentos contínuos ainda devem ser finalizados pelo time da Eidos e Core, a linhagem e popularidade de sua heroína Nº 1 deve ser o bastante para continuar a expectativa. Tomb Raider: The Last Revelation chega ao mercado no final de março.

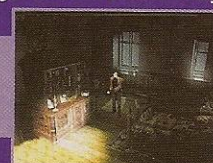
Muitas pessoas lembram de Alone in The Dark como o primeiro jogo de PC que mexeu com seus nervos como nenhum outro conseguiu antes. O game original, vastamente baseado nas dezenas de histórias de H.P. Lovecraft que revela novas e horríveis formas do mal, levou a tensão e o suspense para uma história completamente de videogame e essencialmente inventou o gênero adventure.

Então, por que a Infogrames quer pegar a questionável frase "Survival Horror", criada pela Capcom para descrever a sua série Resident Evil, é mais do que estranho. Mas espere aí! É o game deles! Se o game for tão assustador quanto o primeiro, então eles podem chamar do que quiserem.

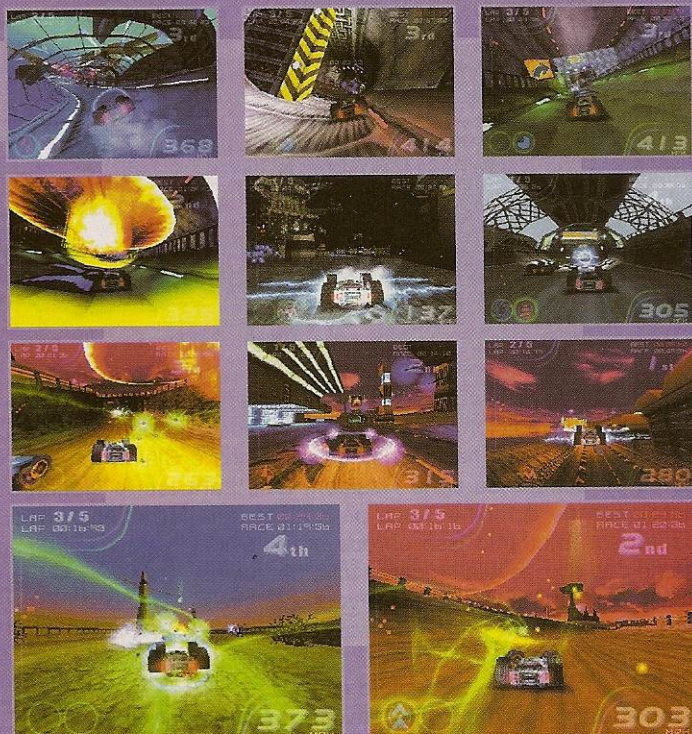
Esta nova versão de Alone In The Dark (AITD), atualmente sem um subtítulo (a Infogrames apenas informou que não se trata de Alone In The Dark 4), está programado para ser lançado por volta de setembro em alguns sistemas, incluindo o PlayStation, e a sua estrela é ninguém menos que Edward Carnby. Para você que nunca jogou nenhum game da série AITD, Carnby é um investigador que pesquisa fenômenos paranormais. A sua única habilidade especial é reconhecer o mal à primeira vista. Ele tem sido capaz de ver a verdade por trás do mal desde que era uma criança e, sem se tornar místico, sabe que ele foi escolhido para este papel na vida.

Assim como em todos os grandes adventures, AITD começa com um assassinato inexplicável. O melhor amigo de Carnby, Charles Fiske, um ex-membro da agência super-secreta 713, é encontrado morto em uma ilha perto da costa de Maine,

e a polícia local não encontrou pistas lógicas ou suspeitos para identificar a razão. Carnby primeiro contacta o fidedigno Edenshaw, que lhe conta sobre as tarefas secretas de Fiske. Ele está a procura de três antigas tabuletas, capazes de libertar um incrível poder muito perigoso. Ao pedido de Edenshaw, Carnby toma o lugar de Fiske e reabre as investigações para recuperar os tabletes, mas ele também jura vingar a morte de seu amigo.

Carnby é rapidamente introduzido a uma série de obstáculos poderosos. Imediatamente ao chegar em Shadow Island, uma horda de criaturas malignas lança um terrível ataque a Carnby. Em cada canto, uma nova fera aparece pronta para evitar que ele descubra a verdade. Limitado à uma handgun e uma lanterna, Carnby deve enfrentar até seus medos e resolver o caso antes que seja tarde demais.

Produzido pela Darkworks, o time por trás do novo AITD promete oferecer um visual e sentimento totalmente novo e uma história cheia de intrigas e reviravoltas. Tomadas de cinema, efeitos sonoros assustadores, e uma história intrigante são partes desta promissora nova versão da série. Provavelmente teremos mais informações deste game em breve, mas até lá, fique com estas imagens da versão PlayStation.

Rollcage da Psygnosis transformou alguns princípios básico de corrida em suas cabeças, em mais de uma maneira. Ao invés de criar carros realísticos que podem ser danificados e um terreno que não muda, a Attention to Detail construiu indestrutíveis máquinas mortíferas capazes de rasgar as pistas e construções em pedacinhos. Ou, ao invés disso, você pode também destruir as construções em grandes pedaços e deixá-los no caminho do oponente. E também tem a parte sobre dirigir em paredes e tetos. Isso mesmo, os insuperáveis veículos de Rollcage também possuem uma tenacidade como a do Homem-Aranha de aderir-se até em superfícies verticais. Como dizem, tudo é negociável.

A Psygnosis e a ATD estão aumentando as apostas com Rollcage Stage II. Ele irá incluir cinco novas ligas (uma é secreta), seis novos ambientes, e 20 novas pistas. Alguns jogos de corrida tem apenas tantas pistas quanto este tem ligas, então Rollcage Stage II certamente vai garantir as coisas no departamento de replayabilty. No mundo dos jogos de corrida, onde todos os tipos concebíveis de power-ups ou armas especiais já foram feitos antes, o primeiro Rollcage conseguiu trazer alguns truques sujos totalmente originais: buracos que faziam você trocar de lugar com o carro que estava imediatamente à sua frente, mísseis teleguiados que automaticamente seguiam o líder da corrida, e Time Warps que faziam todos menos você ficarem em uma velocidade de tartaruga. Rollcage Stage II terá muito do mesmo, mais um montão de coisas.

O game irá conter surpreendentes 16 modos de jogo. Quer mais veículos? Sem problema; Rollcage Stage II inclui 20 carros, cada qual contendo 3 trabalhos exclusivos de pintura. Gosta de uma porção de pistas? Então este é o seu jogo; o game terá fantásticas 65 pistas sem igual. Além dos modos de jogos básicos (Arcade, Time Attack), muitos dos modos interessantes encontrados em Rollcage Stage II incluem League, Training, Scramble, Survivor, Demolition, All-Tracks, Tournament, Pursuit, Combat e Rubble Soccer. Cada liga contém quatro pistas – três pistas padrão e uma do tipo Knockout. Você chega à

pista Knockout se chegar em primeiro nas três pistas iniciais. Quando você chegar a uma pista Knockout, o que você não vai querer fazer é terminar em último, ou então você será eliminado da corrida. Você pode, no entanto, usar continues, que você ganha vencendo as corridas, para correr imediatamente na pista Knockout novamente. Se você vencer a corrida na pista Knockout, a próxima liga é aberta. Dez pistas de treino estão disponíveis, cada uma é preparada especificamente para ajudá-lo a tornar-se um expert nos elementos básicos do jogo. O objetivo em cada pista é cumprir uma determinada tarefa e parar na área de chegada dentro do limite de tempo permitido.

A ATD está incluindo 25 pistas para o modo Scramble. A missão aqui é simplesmente terminar cada pista dentro de uma certa quantia de tempo. Mas não seja enganado; estas não são as típicas pistas que você está acostumado a ver. Cada pista neste modo está flutuando no espaço, e você pode facilmente cair delas. Para tornar as coisas mais difíceis, você encontra obstáculos como molas, pulos, torções e morros. O modo Survivor é bem básico, mas isso não significa que seja fácil. O objetivo deste modo é chegar em primeiro em cada pista na ordem de liga para liga. Quanto mais vencer, mais você avança. Se você perder, no entanto, então acaba o jogo. O modo

Demolition é o que os maníacos por destruição vão amar. Neste modo você tem que destruir tudo que está na pista o mais rápido possível.

No modo All-Tracks, você pode sentir o gostinho de todas as pistas sem se preocupar com a sua colocação ou ser mandado para fora dela – o único power-up disponível é o turbo. Você completa uma volta de cada uma das 20 pistas do modo League. Este modo é aberto quando você habilita todas as 20 pistas de League. O modo Tournament permite que você dispute com seus amigos uma série de "melhor que". Você tem a escolha de jogar uma partida melhor de três, cinco, sete ou nove. Você está constantemente dirigindo para passar por um certo carro na pista, não importa o quão difícil ele seja? No modo Pursuit, dois jogadores são colocados exatamente a meia pista de distância um do outro. O primeiro a chegar e passar o outro é o vencedor. Este modo consiste em pistas especialmente desenvolvidas – três no total – que foram criadas de modo que você pudesse ver o outro jogador em alguns pontos da pista, para que você pudesse ter uma idéia de como você está se saindo.

O modo Combat também estava presente no primeiro Rollcage, mas agora há novas armas e um novo sistema de pontuação. Você tem cinco pistas para escolher no modo Combat. Quer jogar uma partida de futebol? Então tente o Rubble Soccer, um modo para dois jogadores onde você tenta empurrar um pedregulho para o gol de seu rival.

Até onde vão as armas, 12 delas estão disponíveis. A ATD adicionou uma nova estrutura de armas ao jogo que de alguma forma parece duplicar o número de armas para 24. Exatamente o que todos esperam.

Uma coisa que o time de produção de Rollcage Stage II tinha dito é que eles levaram em consideração todas as críticas que o primeiro título havia recebido da imprensa. Por exemplo, uma das maiores reclamações do primeiro jogo é que ele era muito fácil de girar com os veículos. Bem, isso não é mais um grande problema. Rollcage Stage II tem um sistema de direção totalmente novo, onde os irritantes rodopios foram dramaticamente reduzidos. Outra reclamação feita sobre o game original é que era muito fácil ficar perdido depois de uma batida. Então, graças às críticas da imprensa, o time de desenvolvimento implementou um novo elemento chamado "Stack-O-Cam". Como a Stack-O-Cam ajuda em Rollcage Stage II é que ela sabe quando você está para bater e faz um leve zoom no seu carro para que seja mais fácil reconhecer qual direção é o caminho certo.

Uma das maiores características do Rollcage original era sua trilha sonora. Com músicas de sucesso do Fatboy Slim, Aphrodite, e muitos outros, a Psygnosis até lançou uma versão limitada que incluía um CD com a trilha sonora. Infelizmente, o único grupo a retornar para a seqüência é o EZ Rollers. Outros artistas na trilha sonora incluem Aquasky, Flytronix, Dom & Roland e Omni Trio.

Os gráficos de Rollcage Stage II estão muito superiores aos do game original. As pistas têm mais detalhes, os efeitos de luz estão muito melhores, e alguns dos efeitos causados pelos power-ups estão muito mais legais. Tirando isso, o game ainda está parecendo bastante com um Wipeout. Com todo o setup de como os power-ups de armas, escudo e velocidade funcionam, você pode até pensar que este jogo é um novo título de Wipeout, até que você veja os veículos. Ainda bem que a ATD está adicionando um vasto carregamento de elementos e modos extras que irão dar um visual e sensação exclusivos ao game. Rollcage Stage II está se tornando um título beneficiado pelos seus modos de jogo, e os jogadores que procuram um game com muito replay value, devem manter os olhos neste aqui.

Desde a sua estréia em 1994, a série The King of Fighters vem sendo lançada a cada ano, e KOF'99 marca a sua sexta versão. A versão Dreamcast é conversão de arcade do mesmo game, com elementos adicionais como uma capacidade de ligação com o NeoGeo Pocket. KOF'99 também possui um novo sistema de jogo, onde agora você irá lutar 4x4 ao invés de 3x3. Você pode selecionar três personagens para jogar, e o último será definido como um personagem de suporte conhecido como Striker. O novo modo de power-up permite que você jogue tanto na ofensiva (counter mode) quanto na defensiva (armor mode). O counter mode permite que você execute ataques super especiais várias vezes e também execute o que é chamado de Super Cancel — um combo que muda do ataque especial para o ataque super especial. Por exemplo, o Super Cancel de Terry Bogard seria um Power Wave seguido por um Power Geyser. Além disso, o movimento de esquiva agora tem um elemento de ataque, então agora você não apenas irá se esquivar dos ataques, mas você pode se esquivar e atacar o oponente ao mesmo tempo. Em KOF'99: Evolution há sete times e muitos outros personagens que não possuem time. O time principal consiste em K' (pronunciado como Kei-Dash), Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki e Maxima. O time Fatal Fury consiste em Terry Bogard, Andy Bogard, Mai Shiranui e Joe Higashi. O time Art of Fighting consiste em Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Yuri Sakazaki e Takuma Sakazaki. O time Psycho Soldier consiste em Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai e Bao. O Ikari Team consiste em Ralph Jones, Clark Steel, Leona e Whip. O time Korea consiste em Kim Kaphwan, Choi Bounge, Chang Koehan e Jhun Hoon. O time das garotas consiste em King, Blue Mary, Li Xiangfei e Kasumi Todo. Há também Kyo Kusanagi 1 e 2, que são clones do Kyo Kusanagi original. Apesar deles terem as mesmas habilidades do Kyo original, seus estilos de luta individuais diferem. Além disso, a versão DC já vem com Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Krizalid como personagens selecionáveis desde o início, além de dois outros exclusivos, Vanessa e Seth, vindos diretamente do novíssimo KOF'2000. Nos jogos anteriores da série KOF, quando um personagem estava inconsciente, você poderia chamar outro membro do time para ajudá-lo. O sistema de Striker é uma melhoria de KOF'99 sobre isto. O seu quarto personagem é definido como Striker, e pode ser chamado a qualquer hora desde que você tenha um estoque de strike bombs. Você tem três strike bombs, então você pode chamar um Striker pelo menos três vezes durante uma luta. Apenas a versão DC trará Strikers originais como Goro Daimon, Chizuru Kagura, Ryuji Yamazaki, Billy Kane e novas versões de Kyo Kusanagi e Athena Asamiya. A versão DC trará ainda cenários de fundo 3D poligonais similar ao formato usado em The King of Fighters Dream Match 1999. Dois modos Survival serão incluídos: Endless Survival e Time Attack Survival. No modo Endless, você continuará lutando contra o computador até que fique sem energia. O modo Time Attack Survival testa o quão rápido você consegue vencer os oponentes do computador sem perder toda a sua energia. The King of Fighters '99: Evolution para Dreamcast está previsto para 30 de março no Japão.

BANJO-TOOIE

Rare / Nintendo

Plataforma 3D - N/A

Previsto para junho/julho de 2000 nos EUA

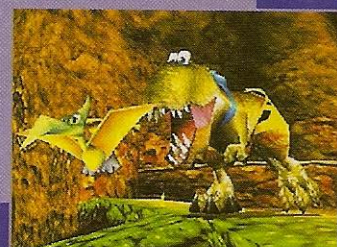
EXPECTATIVA: ★★★★★

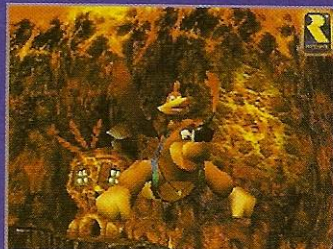
Com Perfect Dark chegando em abril, e Zelda e Mickey Speedway USA em novembro e dezembro, a Nintendo tinha ficado com uma metade de ano bem vazia. Mas apenas "tinha". A Nintendo e a Rare finalmente confirmaram o que já sabíamos há muito tempo: a Ice Key em Freezeezy Peak não é apenas para enfeite. Banjo-Tooie é real, e se você acredita no rumor, ele está previsto para a metade de 2000. Alguns podem até não acreditar nas previsões da Rare (pra falar a verdade, quase ninguém acredita), mas há esperanças de jogar, até a metade deste ano, a continuação de um dos melhores games de plataforma 3D.

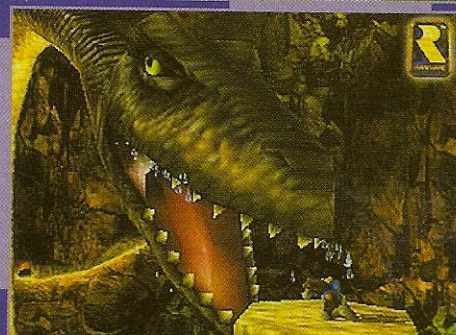
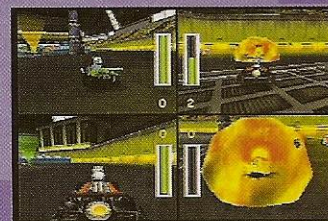
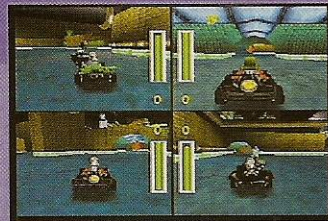
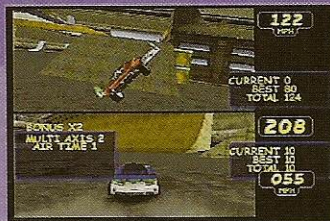
Não muitos detalhes estão disponíveis até agora, mas estas imagens arrepiantes já não são suficientes? Se você ainda quer um pouco mais, veja o que o rigoroso pessoal da Rare liberou até agora:

- **Oito ou nove mundos:** e estes enormes mundos serão compostos de 150 áreas diferentes.
- **Oito ou nove chefes:** veja as imagens e você notará um monstro gigante de lava. Provavelmente é um chefe, e é incrível.

- **Mumbo Jumbo:** Adivinhe? O seu tagarela favorito agora é um personagem selecionável, pronto para encantar as forças do mal.
- **150 personagens:** não, você não tem que falar com todos eles. A maioria provavelmente é de inimigos, do tipo bonitinho que implora para você pisar em seus olhos grandes.
- **Modos multiplayer:** a Rare promete um monte deles. Nenhum detalhe a mais.
- **Mini-jogos:** Haverá pelo menos um mini-jogo por nível. Alguns níveis também incluirão seqüências de corrida.

Banjo, o adorável urso comedor de mel que fala a sua linguagem boba de "gub gub", está de volta — assim como seu amigo penoso. Desta vez, porém, Kazooie não é obrigado a ficar na mochila de Banjo enquanto ele faz todo o trabalho sujo. Kazooie deve voar em certas áreas para alcançar lugares que o velho urso não consegue; e, é claro, Kazooie tem poderes que Banjo não tem, então você pode imaginar que a Rare irá empregar seus conhecidos esquemas e usar determinados personagens para realizar diferentes tarefas na mesma área. Junte também Mumbo Jumbo, e você poderá imaginar o resultado final. Tomara que o game não se transforme em um trabalhoso Jet

Force Gemini ou o um infindável Donkey Kong 64, e se evitar isso, Banjo-Tooie será tão refrescante e excitante quanto o Banjo original.

Como no primeiro jogo, Banjo também pode se transformar. As imagens revelam dois alter egos engraçados de Banjo: um submarino e um pavoroso T. Rex... com os olhos grandes já conhecidos, é claro.

É difícil, mas podemos quase admitir que a Rare ultrapassou a Nintendo no departamento visual. Dê uma boa olhada nestas imagens e fique com o queixo no chão. Não há como negar que, a julgar simplesmente por estas poucas imagens, Banjo-Tooie é o jogo mais belo e gracioso a aparecer no console. A Rare afirmou que efeitos de luz em tempo real e texturas refinadas são os responsáveis por este visual. Some à isso uma opção de widescreen e um sistema de câmera mais inteligente, e você poderá ter o jogo de ação/aventura mais cinemático para o Nintendo 64. A Rare não economiza quando o assunto é som também. A composição do Banjo original era deliciosa; o pessoal da empresa promete uma trilha sonora interativa expandida para Tooie, com opções de surround (por favor, apenas não incluam um rap do Banjo!).

O que você está vendo aqui poderá ser o único jogo de que você precisará no meio do ano. Com 150 áreas para explorar, você estará bem ocupado até o lançamento de Zelda. É claro que todos nós conhecemos a mania da Rare de adiar seus lançamentos, mas se cruzarmos os dedos, este poderá ser o ano do urso.

A série San Francisco Rush da Midway, vindo para oferecer um game de corrida sem igual no estilo arcade, gerou muitas grandes seqüências através dos anos. E enquanto os originais do arcade são desenvolvidos principalmente para os loucos por velocidade, as versões caseiras da Atari Games da série Rush tornaram-se cada vez menos sobre corrida e muito mais sobre acrobacias. Rush 2: Extreme Racing USA para Nintendo 64 reconheceu o chamado por mais ação em alto vôo oferecendo um Stunt Track extra, e foi esta adição que fez deste título um hit entre os proprietários do sistema à procura de uma alternativa para velocidade real. San Francisco Rush 2049, a última seqüência da popular série, leva os truques ao lado de corridas baseadas em veículos a novas alturas, e nós dizemos isso literalmente.

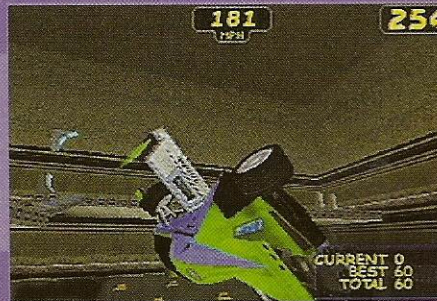
Os fãs de Rush podem se lembrar das seguintes situações: 1) Correr pelo Stunt Track; 2) Pular uma rampa e mandar o carro planando pelos ares; 3) Rezar para que o veículo caia sobre os pneus; 4) Resmungar de desgosto quando isso não acontece. E isso é o truque de aterrissagem. É toda a natureza da série Rush. E isso foi alterado graças a algumas brilhantes inovações com a chegada de 2049 (o jogo, não o ano). A Atari Games agora apresenta... Asas. Desta vez, quando um carro plana pelos ares, você tem a opção de apertar o botão Z, que ativa as asas que podem ser utilizadas para balancear o veículo, guiá-lo para a esquerda, direita, cima ou baixo, ou, se desejar, mandar o carro em uma espiral para baixo. Agora quando um carro passa por uma rampa e parece que vai acontecer uma colisão na queda, tudo o que você tem a fazer é apertar o botão Z e tirar o carro dali. Simples. Fácil. Fantástico.

Os prós do uso de asas: Quando as asas são ativadas, o carro essencialmente torna-se um planador. Não interprete errado — os veículos não voam de verdade; mas enquanto eles caem para o chão, você pode centralizar a gravidade e até executar manobras. Parece bem lógico e quando você se acostumar com isso, você estará dominando truques de giro e aterrissando nas quatro rodas sem problema nenhum. As asas podem servir para mover o carro para fora de uma batida aparentemente inevitável.

Os contras do uso de asas: O que manda no jogo no

Stunt Mode são os pontos. Quanto mais pontos melhor. Em um equilíbrio perfeito de jogabilidade, Rush 2049 concede bem menos pontos para acrobacias feitas com o uso de asas, ao contrário daquelas que são realizadas de maneira convencional. Os pontos conseguidos sem o uso de asas são multiplicados por 10. No resultado final, os jogadores que dispensarem as asas em favor dos velhos e bons truques de Rush vão fazer muito mais pontos.

Em resumo, a adição das asas (que podem ser personalizadas em tamanho para proporcionar mais ou menos manuseio de acordo com a preferência do jogador) abre um novo nível de controle para a série Rush e aumenta imensamente o aspecto de estratégia. O sistema de asas está disponível tanto no modo Stunt Track (incluindo multiplayer) e corridas normais (incluindo multiplayer), mas não no Battle Mode de 2049, e você verá porque.

Rush 2049 supre as suas necessidades de multiplayer. A Atari Games não apenas incluiu Stunt Tracks de dois, três e quatro jogadores (uma seleção de quatro pistas ao todo), mas também colocou um Battle Mode muito viciante. Este modo é basicamente Twisted Metal (ou Vigilante 8) com a física de Rush. Até quatro jogadores podem "batalhar" em uma variedade de

X-Men é sem dúvida uma das maiores e mais bem sucedidas séries de revistas em quadrinhos de todos os tempos. Este nome tem sido usado em inúmeros games que incluíram uma grande quantidade de jogos de luta 2D e jogos de ação nos arcades. Os fãs, é claro, gostariam de ver um novo game com os personagens desta série tão amada.

X-Men: Mutant Academy da Activision marca a primeira vez em que os personagens da Marvel farão sua aparição em um jogo de luta 3D para PlayStation. O jogo foi anteriormente planejado para ser um game de luta poligonal onde a ação aconteceria em arenas 3D, parecido com jogos como Tekken, Dead or Alive etc., mas o time de desenvolvimento original, Cyrox, nunca conseguiu fazer que um produto deixasse a produtora feliz. Então, a Activision resolveu dispensar o projeto e o time de produção originais e entregou a tarefa de programação para o time da Paradox, que é conhecida por criar Thrill Kill e Wu Tang.

Usando a sua engine de Wu Tang, a Paradox iniciou seu trabalho em X-Men: Mutant Academy e começou a desenvolver um jogo de luta pseudo-3D, onde os personagens e os objetos dos cenários são 3D, mas a ação da luta acontece em um plano completamente 2D. Enquanto o tempo de desenvolvimento do game foi curto até agora, ele está realmente parecendo bom.

Os personagens de X-Men têm as roupas iguais às dos quadrinhos e são extremamente detalhados e modelados. Os cenários de fundo 3D são baseados em temas fiéis aos quadrinhos e também são muito detalhados. Os produtores do game acreditam que um plano 2D ao invés de uma arena 3D iria lhes abrir mais espaço para desenvolver cenários detalhados, e parece que a decisão de tomar este caminho compensou. A combinação de usar a robusta engine 3D de Wu Tang e torná-lo um jogo baseado em um simples plano 2D valeu a pena, pois os cenários de fundo e os personagens estão surpreendentes. Os gráficos pareceram tão limpos que nem parece um PlayStation. Qualquer um que já tenha jogado um game de luta 2D da Capcom se sentirá em casa com o sistema de luta de X-Men. A maioria dos golpes especiais é feita pelo mesmo movimento de quarto-de-lua com botões, o bloqueio é feito apertando para trás, e os super moves podem ser feitos com movimentos de quarto-de-lua e uma combinação de botões.

Quando completado, o jogo trará três diferentes modos de jogo: Academy Training, Arcade e Versus. O modo Academy é um modo sem igual onde os jogadores são ensinados pelo Prof. X como se tornar um membro dos X-Men. Os modos Arcade e Versus são bem auto explicativos já que eles estão em praticamente todos os outros jogos de luta.

Há um total de 10 personagens selecionáveis no game, que são apresentados totalmente em 3D. Entre eles estão Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Magneto, Sabretooth, Toad e Mystique. Cada personagem possuirá muitas roupas diferentes, e podem até incluir as roupas especiais do filme que está para sair dos X-Men. A Activision ainda terá que negociar para incluir isso, então eles não podem dizer com certeza se colocarão isso no jogo ou não.

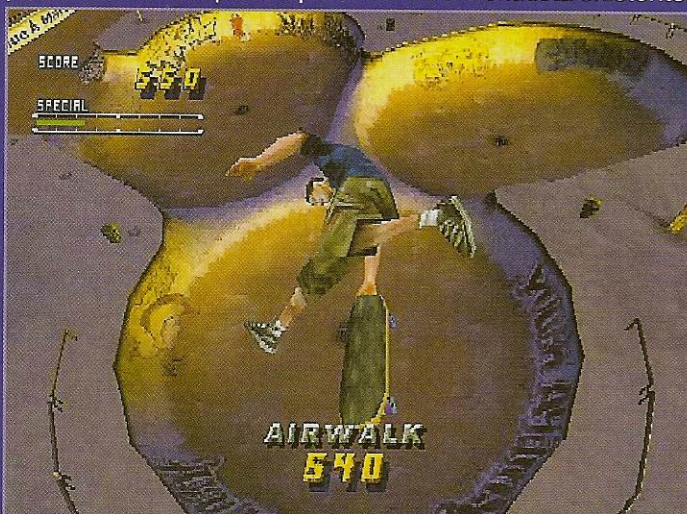
No geral, o que foi mostrado de X-Men: Mutant Academy impressionou. Havia apenas dois personagens selecionáveis (Cyclops e Wolverine) na versão preliminar, então ainda não é possível dizer o quanto o game é balanceado, ou se ele é um game de luta profundo ou superficial. Teremos que deixar isso para o futuro. X-Men: Mutant Academy atualmente está previsto para ser lançado junto com o filme nos States, em julho.

quase 10 arenas, cada uma lotada de armas diferentes que são embutidas nos veículos. O arsenal inclui tudo desde minas lançadas para trás até lança-mísseis e metralhadoras. Por estar tudo acontecendo no universo de Rush, as fases possuem muitas ligações e estão cheias de atalhos e pulos. O botão Z é usado para atirar as armas e isso é o motivo principal para que as asas, que também usam este botão, fossem removidas deste modo. Enquanto isso o frame-rate, até nesta versão preliminar, é muito bom — mesmo com quatro jogadores na tela.

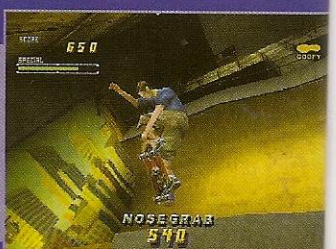
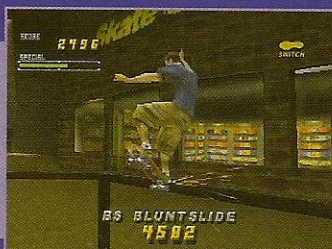
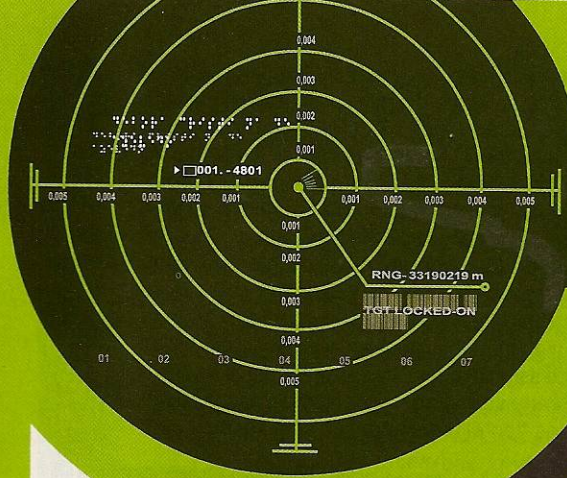
Outra pequena adição para a versão Nintendo 64 de San Francisco Rush 2049 é uma série exclusiva de pistas de obstáculos. A idéia por trás disso é auto-explicativa. Os jogadores devem correr em uma pista reta cheia de, bem, obstáculos. E isso inclui pedras rolando, passagens estreitas, terrenos acidentados, paredes que se movem dinamicamente — tudo tem que ser desviado corretamente e em um curto espaço de tempo.

Com todas estas tremendas adições em mente, a Atari Games ainda tem muita coisa planejada para este jogo antes de seu lançamento em setembro deste ano. Mais novidades no sentido das acrobacias (espere por argolas giratórias em pleno ar, loops gigantescos no estilo Hot Wheels, etc.), ambientes dinâmicos (paredes e níveis que se movem, áreas ativadas por alavancas, etc.) e, é claro, melhores gráficos do que qualquer fã de Rush já viu no Nintendo 64. Rush 2 foi unanimemente melhor que o original graças a um divertido Stunt Mode. Não há duvidas sobre San Francisco Rush 2049 — ele já é o melhor da série e parece que apenas tende a melhorar.

Hawk está de volta, e desta vez ele não está pegando leve. Programado para chegar em outubro de 2000, Tony Hawk's Pro Skater 2 é a seqüência de um dos jogos mais vendidos e aclamados de 1999. Apresentando gráficos excelentes e jogabilidade sem igual , Tony Hawk's Pro Skater definiu um novo padrão para este gênero que, até então, estava decadente. Para comparar, THPS estava para o skateboarding como o 1080º Snowboarding esteve para o snowboarding. Logo depois de THPS ter conquistado as vendas do PlayStation, as versões de Nintendo 64, Game Boy e Dreamcast (com a versão DC a ser lançada pela Crave) foram anunciadas. Desta vez a Activision está para fazer um grande ataque no mercado e está trazendo o game para todos os principais consoles simultaneamente.

De acordo com a Activision, THPS2 trará a mais compreensiva linha de skatistas profissionais, controles intuitivos, e uma engine física melhorada. Além disso, THPS2 irá expandir o número de características encontradas no primeiro game adicionando novas manobras de grind, invert, lip e nollie. Uma nota particular é o novo editor Skatepark, que permite a você construir do zero o seu próprio parque de skate. Você pode incluir todos os elementos de parque de skate que você sempre quis com uma seleção de peças que inclui rampas, trilhos, obstáculos e canos. Naturalmente, você poderá gravar o seu parque em um Memory Card e convidar seus amigos para andar de Skate nele. Além do editor Skatepark, há um modo para criar um skatista onde você pode editar as roupas e aparência de um skatista existente,

ou simplesmente criar um skatista novo.

Nova Iorque, Marselha e Rio de Janeiro estão entre os locais do mundo real contidos em THPS2. Assim como no primeiro game, haverá muitas áreas secretas para você encontrar, e os ambientes serão ainda mais interativos que antes com virtualmente tudo na tela pronto para você fazer um grind ou outra manobra. O game oferece vários modos de jogo. O modo Trick-Attack para dois jogadores com tela dividida dá aos skatistas a habilidade de interagir com outros jogadores, deixando eles competirem em rampas e parques de skate por pontos de estilo. Você também pode correr entre vários obstáculos nas pistas, ou jogar no modo Graffiti, no qual você junta diferentes obstáculos do ambiente fazendo manobras neles. O game também inclui uma variedade de modos multiplayer incluindo um novo modo de competição no qual você compete com e contra até sete oponentes em uma competição de skate avaliada por juízes. Outros modos incluem os modos Street, Vert e Best Trick, e uma versão melhorada do H-O-R-S-E. Além de tudo isso, o game contém novos mini-jogos que você pode habilitar conforme você avança no novo modo Career, assim como um modo de replay onde você pode ver os destaques da partida.

Tony Hawk's Pro Skater 2 está previsto para chegar por volta de outubro deste ano, então não demorará muito até que um dos melhores jogos de 1999 ganhe um novo irmão. Fique ligado para mais detalhes e veja as imagens daquele que pode ser o melhor jogo de esporte de 2000.

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 59

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

SNK - ADEL DE FINAL FANTASY VIII - MAIS SNK

Olá galera da Gamers!!! Bom, parabéns! É sim! Parabéns pois a Gamers fica melhor e mais duca a cada edição!!! Podis crêêêêê!!! Uhuuuuu! Já estão chegando a 50 edições, hein? É... Estou de volta para perguntar um monte de coisas... (que saco, hein? Essa menina só pergunta!!!!!!). Aliás... Deve ser bastante trabalhoso ler todas as cartas... Vocês devem receber pencas e pencas a cada dia, né? Ehehe! Bommm... Vamos às perguntinhas? Okay... **1º)** Algum novo game da série The Last Blade vem a caminho? **2º)** Eu peguei o CD do FFVIII de uma amiga minha, só que eu estava com o console emprestado. Daí eu pude jogar um pouco do jogo que ela estava fazendo (por que não estava jogando o meu? Ahn... Looonga história!) e tava enfrentando a/o (sei lá se é o ou a!) Adel... Mas tipo que naquele jogo, os personagens estavam com pouquíssima magia e se eu atacasse com GFs, Rinoa Morria na hora! Tem algum outro jeito ou eu TENHO que ter bastante magias? **3º)** Falando nisso, quanto de HP que a Adel tem? 10000???? **4º)** Vocês não vão falar de Donkey Kong 64???? **5º)** Hmmm... Será que os crossovers entre SNK e Capcom vão ficar só pro Neo Geo Pocket ou terão conversões para PS e Neo Geo (tudo bem que eu acho isso beeeem difícil...)? **6º)** É mesmo... Art of Fighting desapareceu, né? O Ryo Sakazaki tá ficando mais famoso como personagem secreto do Fatal Fury e do King of Fighters do que no Art of Fighting... Vai entender... Eitcha! Quanta pergunta! Melhor eu parar!!!! Ehehe! É... Então eu vou nessa!!!! Até a próxima!

PAULA SU — **SÃO PAULO - SP**

Há quanto tempo, senhorita Su! E não desperdiçando letras como nunca! Agradecemos não apenas pelos elogios mas principalmente pelas dúvidas. Afinal de contas, é devido às perguntas de nossos leitores que já estamos chegando aos 60 (não de idade!). Desse ponto de vista fica fácil entender porque adoramos tanto ler as trocentas cartas que chegam diariamente. Assim sendo, vamos às suas questões! ***1º)*** *Nada além das duas versões existentes e do novo título para Neo Geo Pocket Color foi anunciado pela SNK. Entretanto, devido ao relativo sucesso alcançado pelos títulos, é bem provável que não seja a última vez que você ouvirá falar de Moriya Minakata e companhia, mesmo que não seja em um novo Gekka no Kenshi. Vale lembrar que Kaede dá as caras em SNK Vs. Capcom: Card Clash Battle, ao passo que Akari mostra seu ar de graça em Gal Fighters.* ***2º)*** *Não é exatamente a quantidade que importa, mas sim a qualidade. Claro que dezenas de magias poderosas ajudam muito, mas não são exatamente essenciais. Algumas vezes com algumas magias aparentemente fracas você obtém resultados incríveis. No caso de Adel (a feiticeira que, diferente de Ultimecia, Edea e Rinoa, não se preocupa nem um pouco com sua boa aparência... Vai ver ela adora açaí!) existem mais de 2001 maneiras de vencê-la, dependendo das magias que você possuir, devendo-se tomar apenas alguns cuidados. Cuidado 1 - NÃO remova os Junctions de Rinoa. As magias que ela possui garantirão certa quantidade de proteção contra a absorção de Adel e os ataques de seu grupo que por ventura venham a atingí-la. Cuidado 2 - JAMAIS ataque Rinoa, use Guadian Forces ou magias que atingem a todos; caso Rin passe a comer grama pela raíz, Game Over. Uma forma simples, rápida mas arriscada de derrotar Adel é dar Junction com suas melhores magias na STR de Squall. Isso, somado ao Critical Hit (quando você pressiona R1 no momento exato do acerto) de sua Gunblade, pode causar danos altíssimos. Para ajudar, use um Shell (nem pense em Reflect, pois várias magias de Adel atingem a todos, o que acabaria ferindo Rin) e um Protect em Squall, bem como Haste (ou a Skill Auto-Haste de Cerberus) e Berserk, para maximizar a velocidade e os danos. Ter algum personagem com Recover ou magias da série Cure de alto nível para manter alto o HP do grupo e de Rinoa é altamente recomendado. Com (muita) sorte você acabará com Adel em dois tempos. Agora, caso tudo mais falhar e você já estiver desesperada (sabe, arrancando os últimos fios da sobrancelha ou coisa do gênero), pode tentar apelar: use um Hero — item raríssimo que deixa o alvo invulnerável a ataques físicos e mágicos por um período mediano de tempo — em Rinoa e começe a usar seus Guardian Forces mais poderosos (de Bahamut a Eden), com a ajuda do Boost. Se tudo der certo, é bem capaz que você tenha derrotado Adel antes mesmo do efeito Invincible de Rinoa ter desaparecido.* ***3º)*** *Só dez mil? Bem na verdade ele pode ser tanto mais quanto menos que isso, dependendo exclusivamente do nível médio de seus personagens. Dessa forma, seu HP varia de 6000 (com seus personagens*

GEKKA NO KENSHI - RINOA, RINOA, RINOA... - ART OF FIGHTING

abaixo do nível 20) a 51000. Nada mau, hein? **4º)** Já falamos, na edição 48! **5º)** Nem o Playstation nem o Neo Geo CD estão na lista de consoles que receberão uma versão de SNK Vs. Capcom (afinal de contas, a versão arcade se utilizará da placa Naomi da Sega). A saída é se contentar com a versão Neo Geo Pocket Color ou afogar suas mágoas no Dreamcast ou Arcade. **6º)** Bem, como várias séries da SNK (alguém aí se lembra de World Heroes? Ou de Savage Reign? Ou mesmo Ikari Warriors?), Art of Fighting acabou se convergendo em outros títulos. A atual vertente da empresa é a saga de The King of Fighters, e não seria surpreendente ver todos os seus principais personagens se degladiando naquelas arenas. Ryo, Robert, Takuma, Yuri, Mr. Big, King, Eiji Kisaragi e a arte dos Todo são um bom exemplo da presença de AoF. Isso sem mencionar presença do Karate Kyokugen Ryu em Garou Mark of the Wolves, com Kushnood Butt / Marco Rodrigues. Respondidas as suas perguntas? Bem, agora é a nossa vez: poderia, assim por uma obra do acaso, você ser a mesma Paula Su responsável pelo maravilhoso Site sobre os animes de Garou Densetsu? Porque achamos impossível duas pessoas compartilharem do mesmo nome e da mesma forma de escrever. Caso seja, parabéns pelo trabalho!

KING DO KOF ?

Hello galera da Gamers!!! Vocês são demais!!! Na minha opinião a revista Gamers é a mais detalhada, a mais beautiful! Nas outras cartas que mandei, talvez fui muito direta e não tive simpatia, me desculpem! Pois naquelas vezes estava tão deseperada que nem notei como fui chata com vocês! Olhem, sorry! Agora vamos falar de jogos! 1º) Em KOF, parece-me que todos se da King! Acho ela uma lutadora excelente porque foi a única lutadora que nunca foi enfraquecida, continua sendo a velha e boa lutadora e equilibrada também! Poderiam me fazer um favorzinho? Vocês têm os dados característicos dela? A King não tem sobrenome? Sei que vocês preferem mil vezes a Blue Mary, a King tem cara de velha, jeito masculino, alta demais para ser uma mulher... 2º) Mudando de assunto, em RE3 a data 28/9 é 24 horas antes do RE2 e 1/10 é 24 horas depois do Re2, isso? é verdade que naquela explosão da Raccoon Ciy ainda restou o braço do Nemesis e que vão reviver este monstro? 3º) Em Tales of Destiny, como faço pra sair do lugar em que você luta com o seu espelho? A única dica é a palavra **WUESEWN**! O que eu faço? 4º) De novo insisto, vocês têm códigos do jogo Enigma? Só vida infinita! Um grande abração pra todos daí!!! Se atendessem minhas dúvidas, adoraria, e se publicassem esta carta sem-graça, ficaria bastante agradecida! Pelo menos "tentei" ser simpática com vocês... (sou pessimista?).

São Paulo - SP — Jacqueline T.Ariga

Olá, Jac! Agradecemos por seus elogios mas realmente dispensamos os pedidos de desculpas. Afinal de contas, se você realmente considerou sua última carta um tanto rude, poderia dar uma espiada em algumas cartas que chegam aqui. Algumas trazem ameaças do naipe "vamos raptar suas famílias e entes queridos", "parar de comprar a revista" ou mesmo "chamar pela minha mãe" caso suas exigências não forem cumpridas... é, o terrorismo corre solto aqui. Além do mais, "todas" as mulheres possuem um certo toque especial de simpatia que transborda até mesmo em seus mais pequenos atos (nossa, falamu pocu mas falamu bunitu!), e você não é exceção. Então, vamos aos jogos! ***1º)*** *Bem, não vamos recriminá-la pelo apreço pela King, uma vez que ninguém realmente condena a devoção de "alguns daqui" quanto ao onipotente e onipresente Iori Yagami — especialmente quando vistos bradando alguns dos dizeres da máquina suprema de lutar enquanto jogam em certa casa de arcades aqui de São Paulo... Mas ainda assim achamos que ela seria o par perfeito para Benimaru Nikaido. Afinal, ambos são loiros, lutam Muay Thai, estão na casa dos vinte e, principalmente, um possui aquele jeito afeminado enquanto a outra faz o estilo durona até a morte. Bem, a King, assim como vários personagens da SNK (Kaede, Fuuma, entre outros), não possui sobrenome (e é difícil dizer que "King" seja um apelido, uma vez que o mais cabível seria "Queen"...). Esta jovem francesa de 24 anos (velha onde?), 1,75 m e 85 Kg tem como hobby colecionar taças de vinho, algo que se encaixa perfeitamente com o fato dela possuir um restaurante muito freqüentado pela roda de guerreiros mais sociáveis de KOF — como visto em '96. Não é segredo que seu estilo "masculinizado" de ser não se limite ao vestuário ou postura.*

Os Melhores do Mês

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation
Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64
Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

CARACTERÍSTICAS SOBRE O NEO GEO CD

Ela também aprecia um bom vinho, sempre acompanhando um indispensável jogo de bilhar. Sua fama se espalhou rapidamente e, dizem alguns, sua perícia nas mesas se equipara às suas técnicas nas arenas. A pessoa a quem mais valoriza neste mundo é seu irmão mais novo (e não filho... Mas era de se esperar), Jan, a quem trata com um carinho pouco natural à sua natureza pouco feminina. O que mais odeia são pessoas sem o mínimo senso de classe, como Jack Turner e Chang Koenhan. Satisfeita a sua curiosidade? Agora, quanto à preferirmos a Mary, bem, devemos confessar que as opiniões se divergem aqui. Mas ainda preferimos o sex-appeal de Mature (ah, aquele jeito de caminhar... E aquelas pernas!) ou de B. Jannet (que já viu a "beleza dos mares" em ação com certeza sabe do que estamos falando...). ***2º)*** *Relógio corretíssimo! As denventuras de Jill se iniciam à luz do dia de 28 de setembro, até que ela tomba incapacitada por motivos que todos já sabemos. O foco retorna somente na madrugada de 1º de outubro. Já o braço de Nemesis... Bem, não duvidamos de mais nada que possa vir da Capcom!* ***3º)*** *Esta realmente não é uma área simples. Primeiramente você é separado de seu grupo, estando somente com Stan em uma mini-dungeon com várias salas de cristal, havendo ainda sete cristais multi-coloridos e uma grande muralha de cristal que impede sua passagem. O primeiro detalhe a ser considerado é que cada cristal pode ser colocado em cinco posições diferentes, representando os pontos cardeais e um quinto neutro. Entretanto, estando o game em inglês, deve-se considerar os nomes norte-americanos para as direções: north / norte, east / leste, west / oeste e south / sul.* ***"U"*** *seria "up / cima", mas chamemos de neutro. Com isso, fica fácil desvendar a pista dada:* ***WUESEWN****. Em outras palavras, o cristal branco deve ser direcionado para a esquerda, o azul na posição neutra, o vermelho para a direita, o rosa para baixo, o verde para a direita, o azul claro para a esquerda e o amarelo para cima. Feito isso, você pode verificar a grande muralha de cristal que ruirá e permitirá que você retorne ao seu grupo.* ***4º)*** *Ok, você venceu desta vez. Para se usar os códigos de energia infinita você precisa de um Game Shark (ou Action Repaly ou seja lá o que for) não muito antigo. Então, utilize o código 801FE5B8 00FF para poder levar quantas bordoadas preferir sem perder nada. Respondias as perguntas?*

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Fireball Games**
   R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
   Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.
2. **Crash Bandicoot Club**
   R. Santa Albina, 21, Santa Mônica, Pirituba - SP CEP 05171-140
   Tudo sobre Crash Bandicoot Warped, para entrar no clube mande qualquer dica para PS.
3. **Legacy of Players**
   R. Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - SP CEP 03206-040
   Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.
4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
   R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
   Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DA SEMANA!

Entenda um noiado: *é recomendável ouvir a música de Manotchaul, que toca vez ou outra na rádio Energia 97, feito propriamente para noiados.*

E aí pessoa da Gamers. Perguntas: 1º) Quanto a Tenchu 2, Rikimaru não tinha virado pizza debaixo duma pedra? 2º) Descobri uma maneira do Playstation jamais dar problema. Não use muitos freeze rounds ou magias baseadas em ICE, Shiva, Blizzard, etc., para não congelar os componentes. Não use magias demais baseadas no elemento fogo: fire, fira, ifrit, etc., para não superaquecer o aparelho e não use uma ICE e depois um fire ou um freeze round após um fire ou flame rounds para não causar choque térmico no aparelho. As magias confuse, zombie não tonteiam o Playstation por que ele já vem equipado com Guardian Force Sony Inc. Além disso o CD vive girando nele e não fica tonto. 3º) Existe algum código de Game Shark para ver todas as CGs de Final Fantasy 8, gostaria de gravá-las em seqüência no video-cassete! 4º) Agora que o Topless foi liberado em todo o país, vocês vão publicar os desenhos dos leitores que tiverem personagens com seios à mostra? Que a força esteja com vocês.

ADRIANO BEIDACKI — **VIAMÃO - RS**

Tem certeza de que você mandou a carta para o lugar certo? Seu nome é realmente Adriano Beidacki? Você é amigo do Joãozinho 30? Você respira? Tem acessos de perguntas indiscretas que não quer revelar ao público? Então Tuuuuuuddddoo de Bom pra você! É isso aí Adriano, você deve estar trocando as bolas (Uh... isso deve doer, não?) e deve ter mandado a carta para a parte errada da revista — cê bate bem da bola? Mas como não podemos dizer NÃO, então não vamos deixar de responder a sua carta. 1º) Sim ele tinha virado pizza, mas... e daí? O Super Homem também tinha morrido e mesmo assim voltou, Batman foi dado como morto e ainda assim voltou, Elektra morreu e também voltou. Até mesmo o Brad, de Resident Evil, morreu e também voltou para depois de morto, morrer novamente porque estava vivo e acabou sendo forçado a assistir a própria morte! Essa é uma tendência normal dos criadores de personagens de quadrinhos, de jogos, de jogadores de futebol, de técnicos, televisão revista de games idióticas que respondem cartas noiadas de pessoas que possuem cérebro do tamanho de um pum de formiga (Hey, formigas soltam pum?). 2º) Ótimas dicas! Jogar Final Fantasy faz mal para a saúde de seu video game. Mas é expressamente não recomendado jogar video game com um gato no colo. Se o gato for um felino carateca ou mesmo um lutador de "Miau" Thay? Já imaginou se seu gato for um gato chinês e aprender a lutar "Miauken Boxe" (boxe de gato bêbado). Você já se questionou que gatos não possuem "caninos" e sim "bichanos"? 3º) Falando seriamente, não! Game Shark não serve exatamente para isso! 4º) É só os leitores mandarem seus desenhos e, se forem aprovados, sem dúvida publicaremos com o maior prazer. Isto é, se não pedirem para devolver! Tchau mamãe!

FERAS DO TRAÇO

Reinaldo K. Yamada
Guarulhos - SP

Felipe R. O. de Souza
Natal - RN

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Sylvia Nakamura
Uraí - PR
Não somos maus assim, somos?

Juarez R. dos Santos
São Paulo - SP

Paula Su
São Paulo - SP

José C. S. de Oliveira
Itaíba - PE

Nilton O. de Souza
Natal - RN

Osney da Silva
São José dos Campos - SP

Gilberto P. Tavares
Uruaçu - GO

Bruno P. Lacerda
São B. do Campo - SP

Marcilliano S. da Silva
São Luíz - MA

DREAMCAST

99 Heavy Ammo

Pause o game e então segure L e pressione A, B, X, Y, B, A. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som.

Todas as salas disponíveis

Pause o game, segure L e pressione A, Y, X, B, Y, X. Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som.

Artwork

Insira o GD de Toy Commander no drive de CD-ROM de um PC ou um Mac para descobrir ícones, screen shots, logos e artworks secretas.

Fases extras do multi-player

Vença cada estágio no modo one-player em cada fase para acessar um novo estágio multi-player.

Fixar toy

Pause o game e então segure L e pressione A, X, B, Y, A, Y. Se você entrar com o código corretamente você ouvirá um som.

Recarregar energia

Baixe o ralo da pia e deixe a água cair sobre você. Sua energia se recarregará.

Fase secreta do single-player (a maneira mais fácil)

Pause o game, segure o botão L e pressione A, B, A, B, Y, X. Se o código for feito corretamente você ouvirá um som. Na tela de seleção de salas você irá encontrar uma fase que é uma corrida com um caracol no quintal da casa.

Fase secreta do single-player (maneira difícil)

Se você vencer cada fase do game, uma área secreta irá aparecer. Se você vencer a missão secreta você irá obter um número infinito de mísseis poderosos para serem usados contra os chefes (apenas chefes).

Créditos

Pressione A, A, A, B, B, B no menu principal.

Apagar as luzes

Para apagar as luzes em uma fase, encontre o interruptor na parede e toque-o com um avião ou helicóptero, ou atire nele.

Fuel máximo

Durante o jogo, pressione B, Y, A, X, B, X quando estiver jogando uma missão que usa apenas 1 veículo.

Atalho para a Railroad

Nesta fase você tem que guiar o trem. A primeira coisa que você deve fazer é adquirir a rocket ammo no topo da colina. Segundo, destruir todos os bad guys debaixo do gabinete. Terceiro, acertar apenas o primeiro switch na pista. Finalmente siga a pista e atire em qualquer um que atirar no trem.

Machine Guns melhoradas

Pause o game, então segure L e pressione B, A, Y, X, A, B. Se entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Armas melhoradas

Pause o game e então segure L e pressione X, A, Y, B, A, X. Se entrar com o código corretamente você ouvirá um som.

DREAMCAST

SLAVE ZERO

Cheat mode

Durante um jogo no modo single player, pressione L + R + B no controle 2 para habilitar invencibilidade e munição infinita. Repita este código para voltar ao normal.

Alternar Inteligência Artificial do inimigo

Durante um jogo no modo single player, pressione L + R + A no controle 2.

DREAMCAST

HYDRO THUNDER

Limpar tela de pause

Durante a corrida, pressione Start e enquanto o menu de pause aparece, pressione X e Y juntos.

Pistas especiais

Vença todas as pistas beginner e quando for para o menu principal novamente, segure L e pressione A, X, Y, Z.

DREAMCAST

6 milhões de dólares

Selecione race menu e entre com AKJGQ como um nome e você terá 6 milhões de dólares.

Habilitar todos os carros

Entre com DFGY como um nome para obter todos os carros.

Habilitar todas as pistas

Entre com ererth como um nome.

DREAMCAST

AERO DANCING F

Aviões bônus

Complete a missão indicada para habilitar a aeronave correspondente:

Aeronave	Missão
T-4	Fighter Pilot 5
T-2	Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ	Fighter Pilot 20
F-15DJ	Fighter Pilot 26
F-15J	Fighter Pilot 30
F-104J	Tactical Challenge 5
F-4J	Tactical Challenge 6
F-1	Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ	Tactical Challenge 8

DREAMCAST

GIGA WING

Jogue como Stranger

Entre na seção Gallery e pressione B, X, Y, B (2 vezes), Y, X, B na primeira tela. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Alternativamente, complete o game em qualquer nível de dificuldade sem usar continue.

Invencibilidade para o jogador dois

Selecione o modo two player e faça o jogador 1 selecionar um jet. Então, pressione Start + A no controle dois quando selecionar um jet para o jogador dois.

DREAMCAST

WORMS ARMAGEDDON

Bonus Scheme 1

Complete todos os modos training com pelo menos um rank Bronze para habilitar "Bonus Scheme 1" no modo multi-player.

DREAMCAST

Novos trajes

Complete o game com qualquer personagem para habilitar uma nova roupa para esse personagem. (Cada personagem tem três novas roupas.)

Limpar tela de pause

Pause o game e pressione X e Y.

Snowboards secretas

Complete uma pista com uma boa pontuação para habilitar uma das 18 snowboards.

Super turbo mais longo

Bata os records nos super pipe events.

Correr em todas as pistas

Para jogar em todas as pistas você deve começar um 2-player game. Então, saia do modo 2-player e jogue no free ride. Vença o primeiro curso e então deixe o free ride. Volte para o 2-player game e após cada corrida você será habilitado a escolher a opção "next course". Você tem que jogar na seqüência para obter uma pista especial após os créditos.

Jogue como Gray

Complete a pista Secret Force.

Jogue como Snowman

Complete o curso CB 2 practice e obtenha uma pontuação alta. Snowman é o boarder mais rápido.

Curso Practice

Complete todas as 5 pistas standard para habilitar o curso practice de Cool Boarders 2 .

Pista Secret Force

Complete todas as 5 pistas standard e obtenha uma alta pontuação.

Board especial

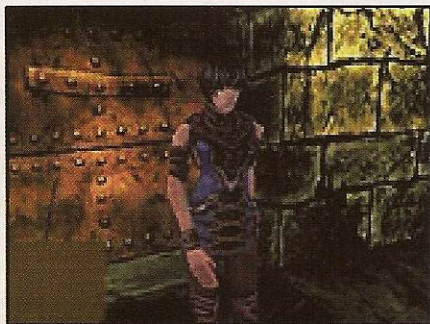
Bata os scores em cada pista para habilitar a board especial. A Special Board tem alta velocidade e taxa de estabilidade.

PLAYSTATION

KAGERO: DECEPTION 2

Nota: este game também é chamado: Kagero: Shadow Prison.

Sound test

Na tela título, pressione R1 (4 vezes), R2 (6 vezes). Se você entrar com o código corretamente, você irá ouvir um som. Então, uma opção "Sound Test" irá aparecer na tela "Mode Select".

Ark extra

Entre com "Astarte" como um nome para uma Ark extra 2800.

Evil Upper e Evil Stomp

Complete o game e obtenha o primeiro final para conseguir Evil Upper e Evil Stomp. Para obter o primeiro final, mate todo mundo no Chapter 17 e Chapter 21.

Magic Sac

Complete o game e obtenha o segundo final para conseguir o Magic Sac. Para obter o segundo final, deixe pelo menos uma pessoa escapar no Chapter 17, e mate Keith no Chapter 24 (Shared Wounds). O Magic Sac não causa qualquer dano, mas imobiliza um inimigo, permitindo que você empurre-o para qualquer lugar.

Ardebaran Mask

Complete o game e obtenha o terceiro final para conseguir a Ardebaran Mask. Para obter o terceiro final, deixe pelo menos uma pessoa escapar no Chapter 17 e deixe Keith vivo no Chapter 24. A Ardebaran Mask causa um grande dano.

Evil Kick

Complete o game e obtenha o quarto final para conseguir o Evil Kick. Para obter o quarto final, mate todos no Chapter 17 e deixe pelo menos uma pessoa escapar no Chapter 21. O Evil Kick é uma armadilha poderosa.

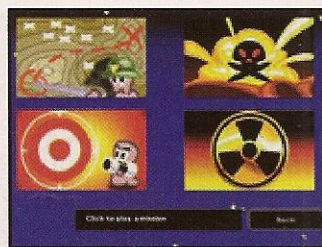
Suezo

Obtenha todos os quatro finais e salve-os para um memory card para conseguir o monstro de Monster Rancher, Suezo. Suezo não possui animação, mas é uma armadilha poderosa.

DREAMCAST/PLAYSTATION/N64/PC

WORMS ARMAGEDDON

Cheat mode

Complete uma das seguintes metas para destravar a característica correspondente, que pode ser habilitada nas telas de armas ou game options:

Resultado/Meta

Worms sangram quando recebem tiro: Ganhe medalha de ouro no modo Basic Training

Aqua sheep: Ganhe medalha de ouro no modo Super Sheep Racing training

Longbow power-up: Ganhe medalha de ouro no modo Euthanasia training

Shotgun power-up: Ganhe medalha de ouro no modo Rifle Range training

Grenade power-up: Ganhe medalha de ouro no modo Artillery Range training mode

Sheep Heaven: Ganhe medalha de ouro no modo Crazy Crates training

Invencibilidade: Ganhe um rank Elite no modo Deathmatch

Visão laser: Complete a mission 4

Jetpack: Complete a mission 8

Passo rápido: Complete a mission 13

Ammo para invisibilidade: Complete a mission 16

Baixa gravidade: Complete a mission 20

Paisagem indestrutível: Complete a mission 25

Super Banana Bomb power-up: Complete a mission 33

Wormage cheia: Ganhe medalha de ouro e rank Elite em tudo.

PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

Todas as pistas noturnas

Entre com "NIGHTRIDER" como um nome. Então, comece um jogo no modo rally ou time trial.

Carro Green jelly

Entre com "BLANCMANGE" como um nome e comece um jogo no modo rally ou time trial.

Carro Wavy

Entre com "MAGFLOAT" como um nome. Então, comece um jogo no modo rally ou time trial.

Desabilitar detetor de colisão

Entre com "GHOSTRIDER" como um nome e comece o jogo no modo rally ou time trial.

Modo Pursuit

Pause o game e pressione ¶ + h + V seis vezes e então, L1, L2, R1, R2 seis vezes. Se você entrar com o código corretamente, Nicky Grist irá dizer "Alright lets kick it".

PLAYSTATION

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS '98

Cheat mode

Entre com "www.atod.se" como nome de corredor e salve em um memory card. Pause o game para acessar um cheat menu na tela de options. Além das opções deste menu, coloque o cursor em single race, segure h e pressione X para habilitar os modos mirror, master 82cc, e habilitar todas as pistas no modo single player.

Pistas invertidas

Entre com "showtime" como um nome.

Carregamento automático de saved game

Entre com "McGrath" como um nome.

Pistas espelhadas

Complete a temporada em primeiro lugar usando as pistas invertidas.

PLAYSTATION

COOL BOARDERS 4

Habilitar todos os personagens, mountains e boards

Selecione o modo one player e entre com ICHEAT como seu nome. Se você entrar com o código corretamente, a frase "Hey, no cheating" será falada. Este código também dá mais creation points para boards.

Todos os special events

Entre com "IMSPECIAL" como um nome no modo one player. Se você entrar com o código corretamente, a frase "Hey, no cheating" será falada.

Jogue como Fast Eddie

Complete Rookie em Trickmaster para habilitar Fast Eddie.

Personagem Misterioso

Complete o Colorado Tournament com Jimmy Hallop. "Cool Man" será ouvido como uma confirmação.

Controlar replay

Segure R1 ou R2 e pressione ↓ para parar um replay. Segure R1 ou R2 e pressione ← para câmera lenta. Segure R1 ou R2 e pressione → para exibir o replay rapidamente.

Jogar como Bear (maneira difícil)

Você deve atingir o fundo do estágio avalanche. Você também pode entrar em um pequeno atalho à direita no começo.

Jogar como Crusty The Snowman (maneira difícil)

Para jogar como Crusty The Snowman, você tem que vencer a Special track na Japan Mountain com 100 %.

Jogar como Mars (maneira difícil)

Vença o modo "Trick Master" na dificuldade Veteran. Fazendo isso, Mars será um personagem selecionável.

Habilitar Extra Mountain

Quando você for para tournament name, entre em "newhill" e obtenha uma extra mountain.

RUSH 2: EXTREME RACING USA

Cheat Menu

Para acessar o cheat menu, vá para a tela de setup e segure L + R + Z. Enquanto estiver segurando esses botões, pressione todos os quatro botões C. Se fizer corretamente, um menu de CHEATS deverá aparecer abaixo da opção AUDIO. Para acessar os códigos no menu de cheat, coloque o cursor sobre o código que você quer acessar e então entre com um dos códigos a seguir:

Destruição quente: Segure C-¶ e pressione Z, Z, Z, Z.

Multidão massiva: Segure L e R e pressione C-¶, C-Ä, C-§, C-©.

Ratos assassinos: Segure L e R e pressione Z, Z, Z, Z.

Taxis de New York: Pressione R, L, Z, C-¶, C-Ä, C-¶.

Ressuscitar no lugar: Segure Z e C-§ e pressione C-©; então, segure Z e C-© e pressione C-§.

Exibir frame: Segure Z e C-Ä e pressione C-¶; então, segure Z e C-¶ e pressione C-Ä.

Escala de pneu: Segure Z e C-§ e pressione C-©; então, segure Z e C-© e pressione C-§.

Auto-abortar: Pressione rapidamente C-¶ quatro vezes.

Tempo de jogo: Segure Z + C-Ä e pressione C-¶; então, segure Z + C-¶ e pressione C-Ä.

Gravidade: Segure Z e pressione C-§, C-¶, C-©, C-Ä 3 vezes.

Colisões: Segure L e R e pressione C-§, C-¶, C-©, C-Ä 3 vezes.

Cone Mines: Segure Z e pressione L e R 4 vezes.

Car Mines: Pressione Z e C-¶, então C-©, C-Ä, C-§ 6 vezes.

Orientação da pista: Segure L e R e pressione C-¶, C-©, C-Ä, C-§ 4 vezes.

Super velocidade: Segure L e R e pressione C-¶, C-Ä, C-§, C-©.

Interior do carro: Segure C-© e C-Ä e pressione L, R, Z.

Dano: Pressione R, C-Ä, L, 2 vezes.

Invencibilidade: Pressione L, C-¶, R duas vezes.

Carro invisível: Segure L e R e pressione C-¶, C-Ä 5 vezes.

Pista invisível: Segure L e R, e pressione C-Ä, C-¶ 5 vezes.

Freios: Segure C-¶ e C-© e pressione Z 3 vezes.

Super pneus: Segure L e R e pressione C-¶, C-©, C-Ä, C-§ 2 vezes.

Modo suicídio: Segure Z e pressione C-Ä, C-§, C-¶, C-© 2 vezes.

Do the Dew!: Pressione L + R + C-Ä, então, L + R + C-§, então L + R + C-¶, então L + R + C-© duas vezes e então pressione Z.

Levitação: Segure L, R, Z e C-¶ 4 vezes.

Cor da névoa: Segure Z e pressione C-§, C-¶, C-© e C-Ä 3 vezes.

Modo Stunt: Segure os quatro botões C e pressione R, A, Z, L.

Caddy car

Comece uma corrida normal (sem saved game) na primeira pista no modo Grand Prix. Então, no começo da corrida, vire seu carro e dirija na parede de tijolos até atravessá-la. Uma corrida reversa deverá então começar. Vença para habilitar o super caddy car.

Alternar efeito de blur

Durante um instant replay, pressione C-§ para ativar e desativar o efeito de blur.

Car List

Aqui está a lista dos carros especiais do game e suas classes. Os carros (menos do Novice) são ganhos vencendo-os no modo car duel:

Novice:
F/A Racing
RT Ryukyu
Pac Racing
RT Solvalou

Intermediate:
RT Pink Mappy
RT Blue Mappy
RT Xevious Red

Expert:
RT Nebulasray
RT Bosconian
Galaga Prid's

Novice Extra:
Galaga Carrot
RT Xevious Green
Dig Racing Team

Intermediate Extra:
Micro Mouse Mappy
13th Racing Kid
White Angel

Expert Extra:
Digipen Racing
Assoluto Infinito
Age Solo
Supernova

Speed:
Atomic Purple
Extreme Green
Terrazi Terrific

Speed Extra:
Lizard
Nightmare
Z Class
Screamin' Eagle

GAME BOY COLOR

Energia fácil

Para ganhar mais hit points (até 5, para um total de 8), colete quantos cartuchos de inimigos derrotados você puder. Uma forma fácil para coletar os cartuchos é encontrar uma sala de comunicações que tem um soldado inimigo perto. Mate o soldado, pegue o cartucho e então, entre na sala. Deixe a sala e o soldado irá retornar. Você pode fazer isso quantas vezes quiser.

GAME BOY COLOR

Passwords

Fase	Password
02	NCFRGJJBBK
03	DMTFLSBFQM
04	PKDJMPLNPS
05	KDQLHRNDCN
06	DQSPCFPFJR

Super password

Entre com "DMJMBJRFFR" na tela de password para começar a última fase com poder total.

GAME BOY COLOR

Habilitar personagens secretos

Complete o Story mode na dificuldade hard para habilitar um personagem secreto.

Conclusão	Personagem
1º	Hanged Man
2º	Express
3º	Fortune

Habilitar o Master's Closet

Durante o game, pegue as 10 bruxas brancas. Raison voltará à vida e abrirá a passagem para você. A passagem leva a uma dungeon que contém 50 andares e um chefe em cada 10.

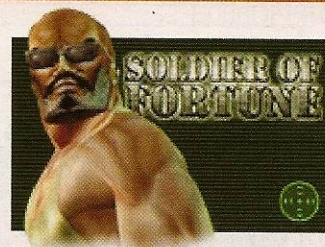
GAME BOY COLOR

Versões alternativas

Quando escolher um personagem, pressione o botão B ao invés de A.

Jogue como uma ameba

Vá para o tournament mode e vença os três oponentes em seu primeiro torneio. Uma vez completado, você poderá selecionar uma forma de ameba como seu personagem.

PC

Comece o game com o parâmetro de linha de comando "+set console 1". Então, durante o jogo, pressione ~ para exibir o console e entre com "\cheats 1" para habilitar o cheat mode. Os códigos seguintes poderão então serem usados no console para ativar a função correspondente:

Resultado/Cheat code
God mode: **god**
Invisibilidade para inimigos: **notarget**
.44 pistol: **givemoretutorial**
Sniper rifle: **givesnipertutorial**
Todas as armas: **weapontest**
No clipping mode: **noclip**
Slowmotion mode: **timescale .4**

PC

WORMS ARMAGEDDON

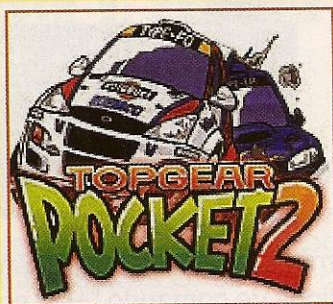
CPU Misses

Se você pressionar Space, Space, Enter enquanto uma granada ou bala de bazooka estiver no ar, ela irá sair do curso.

Ammo infinita para armas

Se você fixar ammo infinita para todas as armas, o computador não irá reconhecer isso. Ao invés disso, irá agir como se a arma estivesse sendo usada para alguns tiros.

GAME SHARK

GAME BOY COLOR

Modificador de pontos .... 01??ACC1
.... 01??ADC1
Topspeed máxima 010999C2
Aceleração máxima 01099AC2
Controle máximo 01099BC2
Freio máximo 01099CC2

PLAYSTATION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Ammo infinita para SMG
.... 80081820 03E7
.... 8008DF16 03E7
Ammo infinita para .90 Pistol
.... 8008DF96 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
.... 8008DF1E 03E7
Ammo infinita D003DCE0 0002
.... 8003DCE2 2400
Parar o tempo D0028508 0008
.... 8002850A 2400
No Fear D0047D88 0068
.... 80047D8A 2400
Parar contagem D00AFA2C 18F0
.... 800AFA2E 2400

Códigos para armas (Hana)

Duel .90 Pistols 8008DF10 0002
.... 8008DF12 6363
SMG 8008DF14 0002
.... 8008DF16 6363
Shot Pistol 8008DF18 0002
.... 8008DF1A 6363
Assault Rifle 8008DF1C 0001
.... 8008DF1E 0063
Shotgun 8008DF24 0001
.... 8008DF26 0063
HK V Assault Rifle
.... 8008DF28 0001
.... 8008DF2A 0063

Códigos para armas (Royce)

.90 Pistol 8008DF94 0002
.... 8008DF96 6363
SMG 8008DF98 0002
.... 8008DF9A 6363
Shot Pistol 8008DF9C 0002
.... 8008DF9E 6363
Assault Rifle 8008DFA0 0001
.... 8008DFA2 0063
Shotgun 8008DFA8 0001
.... 8008DFAA 0063
MK V Assault Rifle
.... 8008DFAC 0001
.... 8008DFAE 0063

Códigos para armas (Deke)

.90 Pistol 8008E018 0002
.... 8008E01A 6363
SMG 8008E01C 0002
.... 8008E01E 6363
Shot Pistol 8008E020 0002
.... 8008E022 6363
Assault Rifle 8008E024 0001
.... 8008E026 0063
Shotgun 8008E02C 0001
.... 8008E02E 0063
MK V Assault Rifle
.... 8008E030 0001
.... 8008E032 0063

Códigos para itens (Hana-CD 1)
(Necessário GS 2.2 ou superior)

Stone Scroll E008DF5A 0000
.... 3008DF5A 0001
Stone Willow E008DF5B 0000
.... 3008DF5B 0001
Stone Eye E008DF5C 0000
.... 3008DF5C 0001
Flash Disc E008DF64 0000
.... 3008DF64 0001
Gate Key E008DF65 0000
.... 3008DF65 0001
Sign Key E008DF66 0000
.... 3008DF66 0001
Red Keycard E008DF67 0000
.... 3008DF67 0001
Blue Keycard E008DF68 0000
.... 3008DF68 0001
Locker Key E008DF69 0000
.... 3008DF69 0001
Fuse E008DF6A 0000
.... 3008DF6A 0001
Pipe E008DF6B 0000
.... 3008DF6B 0001
Wire Cutters E008DF6C 0000
.... 3008DF6C 0001
Explosivos E008DF6D 0000
.... 3008DF6D 0001

Códigos para itens (Royce-CD 1)

Stone Scroll E008DFDE 0000
.... 3008DFDE 0001
Stone Willow E008DFDF 0000
.... 3008DFDF 0001
Stone Eye E008DFE0 0000
.... 3008DFE0 0001
Flash Disc E008DFE8 0000
.... 3008DFE8 0001
Gate Key E008DFE9 0000
.... 3008DFE9 0001
Sign Key E008DFEA 0000
.... 3008DFEA 0001
Red Keycard E008DFEB 0000
.... 3008DFEB 0001
Blue Keycard E008DFEC 0000
.... 3008DFEC 0001
Locker Key E008DFED 0000
.... 3008DFED 0001
Fuse E008DFEE 0000
.... 3008DFEE 0001
Pipe E008DFEF 0000
.... 3008DFEF 0001
Wire Cutters E008DFF0 0000
.... 3008DFF0 0001
Explosivos E008DFE1 0000
.... 3008DFF1 0001

Códigos para itens (Hana-CD 2)

Stone Scroll E008DF5A 0000
.... 3008DF5A 0001
Stone Willow E008DF5B 0000
.... 3008DF5B 0001
Stone Eye E008DF5C 0000
.... 3008DF5C 0001
Wet Towel E008DF64 0000
.... 3008DF64 0001
Frasco de água E008DF65 0000
.... 3008DF65 0001

Item	Código
Train Key	E008DF66 0000
	3008DF66 0001
PO Mon Key	E008DF69 0000
	3008DF69 0001
Truck Key	E008DF6A 0000
	3008DF6A 0001
Ladder Access Card	E008DF6B 0000
	3008DF6B 0001
X1 Mon Key	E008DF6C 0000
	3008DF6C 0001

Códigos para itens (Royce-CD 2)

Item	Código
Stone Scroll	E008DFDE 0000
	3008DFDE 0001
Stone Willow	E008DFDF 0000
	3008DFDF 0001
Stone Eye	E008DFE0 0000
	3008DFE0 0001
Wet Towel	E008DFE8 0000
	3008DFE8 0001
Frasco de água	E008DFE9 0000
	3008DFE9 0001
Train Key	E008DFEA 0000
	3008DFEA 0001
PO Mon Key	E008DFED 0000
	3008DFED 0001
Truck Key	E008DFEE 0000
	3008DFEE 0001
Ladder Access Card	E008DFEF 0000
	3008DFEF 0001
X1 Mon Key	E008DFF0 0000
	3008DFF0 0001

Códigos para itens (Deke-CD 2)

Item	Código
Stone Scroll	E008E062 0000
	3008E062 0001
Stone Willow	E008E063 0000
	3008E063 0001
Stone Eye	E008E064 0000
	3008E064 0001
Wet Towel	E008E06C 0000
	3008E06C 0001
Frasco de água	E008E06D 0000
	3008E06D 0001
Train Key	E008E06E 0000
	3008E06E 0001
PO Mon Key	E008E071 0000
	3008E071 0001
Truck Key	E008E072 0000
	3008E072 0001
Ladder Access Card	E008E073 0000
	3008E073 0001
X1 Mon Key	E008E074 0000
	3008E074 0001

Códigos para itens (Royce-CD 3)

Item	Código
Stone Scroll	E008DFDE 0000
	3008DFDE 0001
Stone Willow	E008DFDF 0000
	3008DFDF 0001
Stone Eye	E008DFE0 0000
	3008DFE0 0001
Coin	E008DFE8 0000
	3008DFE8 0001
Sunflower	E008DFE9 0000
	3008DFE9 0001
Mach Gun 'O Love	E008DFEA 0000
	3008DFEA 0001
Pistol Whipper	E008DFEB 0000
	3008DFEB 0001
Flowers	E008DFEC 0000
	3008DFEC 0001
Cooking Oil	E008DFED 0000
	3008DFED 0001
Office Key	E008DFEE 0000
	3008DFEE 0001
Lounge Key	E008DFEF 0000
	3008DFEF 0001
Wire Cutters	E008DFF0 0000
	3008DFF0 0001
Elevator Key	E008DFE1 0000
	3008DFF1 0001
Storeroom Key	E008DFF2 0000
	3008DFF2 0001
A New Desire	E008DFF3 0000
	3008DFF3 0001
Wrench	E008DFF4 0000
	3008DFF4 0001
Meat Locker Key	E008DFF5 0000
	3008DFF5 0001
White Vase	E008DFF6 0000
	3008DFF6 0001
Black Vase	E008DFF7 0000
	3008DFF7 0001
Red Vase	E008DFF8 0000
	3008DFF8 0001
Paper Madam Chen	E008DFF9 0000
	3008DFF9 0001
Madam Room Key	E008DFFA 0000
	3008DFFA 0001

Códigos para itens (Hana-CD 3)

Item	Código
Stone Scroll	E008DF5A 0000
	3008DF5A 0001
Stone Willow	E008DF5B 0000
	3008DF5B 0001
Stone Eye	E008DF5C 0000
	3008DF5C 0001
Coin	E008DF64 0000
	3008DF64 0001
Sunflower	E008DF65 0000
	3008DF65 0001
Mach Gun 'O Love	E008DF66 0000
	3008DF67 0001
Pistol Whipper	E008DF68 0000
	3008DF68 0001
Flowers	E008DF69 0000
	3008DF69 0001
Cooking Oil	E008DF6A 0000
	3008DF6A 0001
Office Key	E008DF6B 0000
	3008DF6B 0001
Lounge Key	E008DF6C 0000
	3008DF6C 0001
Wire Cutters	E008DF6D 0000
	3008DF6D 0001
Elevator Key	E008DF6E 0000
	3008DF6E 0001
Storeroom Key	E008DF6F 0000
	3008DF6F 0001
A New Desire	E008DF70 0000
	3008DF70 0001
Wrench	E008DF71 0000
	3008DF71 0001
Meat Locker Key	E008DF72 0000
	3008DF72 0001
White Vase	E008DF73 0000
	3008DF73 0001
Black Vase	E008DF74 0000
	3008DF74 0001
Red Vase	E008DF75 0000
	3008DF75 0001
Paper Madam Chen	E008DF76 0000
	3008DF76 0001
Madam Room Key	E008DF77 0000
	3008DF77 0001

Códigos para itens (Deke-CD 3)

Stone Scroll E008E062 0000
.... 3008E062 0001
Stone Willow E008E063 0000
.... 3008E063 0001
Stone Eye E008E064 0000
.... 3008E064 0001
Coin E008DF6C 0000
.... 3008DF6C 0001
Sunflower E008DF6D 0000
.... 3008DF6D 0001
Mach Gun 'O Love ...
.... E008DF6E 0000
.... 3008DF6E 0001
Pistol Whipper E008DF6F 0000
.... 3008DF6F 0001
Flowers E008DF70 0000
.... 3008DF70 0001
Cooking Oil E008DF71 0000
.... 3008DF71 0001
Office Key E008DF72 0000
.... 3008DF72 0001
Lounge Key E008DF73 0000
.... 3008DF73 0001
Wire Cutters E008DF74 0000
.... 3008DF74 0001
Elevator Key E008DF75 0000
.... 3008DF75 0001
Storeroom Key E008DF76 0000
.... 3008DF76 0001
A New Desire E008DF77 0000
.... 3008DF77 0001
Wrench E008DF78 0000
.... 3008DF78 0001
Meat Locker Key E008DF79 0000
.... 3008DF79 0001
White Vase E008DF7A 0000
.... 3008DF7A 0001
Black Vase E008DF7B 0000
.... 3008DF7B 0001
Red Vase E008DF7C 0000
.... 3008DF7C 0001
Paper Madam Chen
.... E008DF7D 0000
.... 3008DF7D 0001
Madam Room Key .. E008DF7E 0000
.... 3008DF7E 0001
Ativar modificador de cheat
.... 80077810 ????

Códigos para itens (Hana-CD 4)

Stone Scroll E008DF5A 0000
.... 3008DF5A 0001
Stone Willow E008DF5B 0000
.... 3008DF5B 0001
Stone Eye E008DF5C 0000
.... 3008DF5C 0001
Paper Gate E008DF64 0000
.... 3008DF64 0001
Paper Gate Key E008DF65 0000
.... 3008DF65 0001
Tree Branch E008DF66 0000
.... 3008DF66 0001
Paper Pistol E008DF67 0000
.... 3008DF67 0001
Paper Shotgun E008DF68 0000
.... 3008DF68 0001
Paper SMG E008DF69 0000
.... 3008DF69 0001
Paper Assault Rifle .
.... E008DF6A 0000
.... 3008DF6A 0001
Pistol Ammo E008DF6B 0000
.... 3008DF6B 0001
Shotgun Ammo E008DF6C 0000
.... 3008DF6C 0001
SMG Ammo E008DF6D 0000
.... 3008DF6D 0001
Assault Rifle Ammo
.... E008DF6E 0000
.... 3008DF6E 0001
Doll E008DF6F 0000
.... 3008DF6F 0001
Stone Scroll E008DF70 0000
.... 3008DF70 0001
Tree Branch E008DF71 0000
.... 3008DF71 0001
Gate Key E008DF72 0000
.... 3008DF72 0001
Stone Eye E008DF73 0000
.... 3008DF73 0001
Stone Tree Half E008DF74 0000
.... 3008DF74 0001
Stone Tree Whole ... E008DF75 0000
.... 3008DF75 0001
Crank E008DF76 0000
.... 3008DF76 0001

Dígitos para o código modificador de Cheat

0001 - Ammo infinita
0002 - No Fear
0004 - 1-hit mata
0008 - x2 Ammo
000F - Todos os anteriores

PLAYSTATION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita ... 800B221E 000E
99 Coins 800B2226 0063
Super Blaster 800A11F0 0040
Rapid Blaster 800A15E0 04C0
Comic Shield infinita
.... 800B2220 0287
Vidas infinitas 800B2222 0009
Invencibilidade ... 800B21C8 0009
.... 800B221C 002A
Ammo para Disk Launcher infinita
.... 800A15C4 0008

PLAYSTATION

ARMY MEN-SARGE'S HEROES

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita ... E006DBA8 0028
.... 30107814 00FF
Ammo infinita (todas as armas)
.... D0074DF8 0002
.... 80074DFA 2400
.... D0077330 0002
.... 80077332 2400
Habilitar todas as missões
.... E00F85B0 0000
.... 300F85B0 0002

..........................E00F85B4 0000
..........................300F85B4 0005
Timer infinito (Boot Camp)
..........................D00DF6B8 0373
..........................800DF6B8 0367
Energia infinita (Partner)
..........................E006D3AC 0028
..........................3010CEB4 00FF

PLAYSTATION

WORMS ARMAGEDDON

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Time indestrutível para P1
..........................5000049C 0000
..........................8014AAA8 0064
Time indestrutível para P2
..........................5000049C 0000
..........................8014AD54 0064
Time indestrutível para P3
..........................5000049C 0000
..........................8014B000 0064
Time indestrutível para P4
..........................5000049C 0000
..........................8014B2AC 0064
Aramas infinitas no Training Time
..........................8019AA0C EA60
Bazooka 50003E04 0000
..........................8014B4EC 0001
Bazooka infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B4EE 0001
Homing Missile
..........................50003E04 0000
..........................8014B4F0 0001
Homing Missile infinito
..........................50003E04 0000
..........................8014B4F2 0001
Mortar................50003E4 0000
..........................8014B4F 0001
Mortar infinito 50003E04 0000
..........................8014B4F6 0001
Homing Pigeon
..........................50003E04 0000
..........................8014B4F8 0001
Homing Pigeon infinito
..........................50003E04 0000
..........................8014B4FA 0001
Sheep Launcher
..........................50003E04 0000
..........................8014B4FC 0001
Sheep Launcher infinito
..........................50003E04 0000
..........................8014B4FE 0001
Granada 50003E04 0000
..........................8014B500 0001
Granada infinita 50003E04 0000
..........................8014B502 0001
Cluster Bomb
..........................50003E04 0000
..........................8014B504 0001
Cluster Bomb infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B506 0001
Banana Bomb
..........................50003E04 0000
..........................8014B508 0001
Banana Bomb infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B50A 0001
Axe 50003E04 0000
..........................8014B50C 0001
Axe infinito.........50003E04 0000
..........................8014B50E 0001
EarthQuake 50003E04 0000
..........................8014B510 0001
EarthQuake infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B512 0001
Shot Gun 50003E04 0000
..........................8014B514 0001
Shot Gun infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B516 0001
Hand Gun 50003E04 0000
..........................8014B518 0001
Hand Gun infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B51A 0001
Uzi 50003E04 0000
..........................8014B51C 0001
Uzi infinita 50003E04 0000
..........................8014B51E 0001
Minigun 50003E04 0000
..........................8014B520 0001
Minigun infinita ..50003E04 0000
..........................8014B522 0001
Long Bow 50003E04 0000
..........................8014B524 0001
Long Bow infinita
..........................50003E04 0000
..........................8014B526 0001
P1 Indestrutível Worm 1
..........................8014AAA8 0064
P1 Indestrutível Worm 2
..........................8014AB44 0064
P1 Indestrutível Worm 3
..........................8014ABE0 0064
P1 Indestrutível Worm 4
..........................8014AC7C 0064
P2 Indestrutível Worm 1
..........................8014AD54 0064
P2 Indestrutível Worm 2
..........................8014ADF0 0064
P2 Indestrutível Worm 3
..........................8014AE8C 0064
P2 Indestrutível Worm 4
..........................8014AF28 0064
P3 Indestrutível Worm 1
..........................8014B000 0064
P3 Indestrutível Worm 2
..........................8014B09C 0064
P3 Indestrutível Worm 3
..........................8014B138 0064
P3 Indestrutível Worm 4
..........................8014B1D4 0064
P4 Indestrutível Worm 1
..........................8014B2AC 0064
P4 Indestrutível Worm 2
..........................8014B348 0064
P4 Indestrutível Worm 3
..........................8014B3E4 0064
P4 Indestrutível Worm 4
..........................8014B480 0064

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Códigos para os modos VS e Tournment

Códigos para P1

Energia infinita ... D02931FD 0029
.... 81293380 0000
.... D02931FD 0029
.... 81293382 0000
Energia infinita ... D02931FD 0029
.... 81293380 00FF
.... D02931FD 0029
.... 81293382 00FF
Super Strength .. D02931FD 0029
.... 812933DA FFFF
Invencibilidade ... D02931FD 0029
.... 812933DE FFFF
Super Speed D02931FD 0029
.... 812933E2 FFFF
Super Stamina ... D02931FD 0029
.... 812933E6 FFFF
Recuperação imediata
.... D02931FD 0029
.... 812933EA FFFF
Não poder ser seguro
.... D02931FD 0029
.... 8129330A FFFF

Códigos para P2

Energia infinita ... D02931FD 0029
.... 81294620 0000
.... D02931FD 0029
.... 81294622 0000
Energia infinita ... D02931FD 0029
.... 81294620 00FF
.... D02931FD 0029
.... 81294622 00FF
Super Strength .. D02931FD 0029
.... 8129467A FFFF
Invencibilidade ... D02931FD 0029
.... 8129467E FFFF
Super Speed D02931FD 0029
.... 81294682 FFFF
Super Stamina ... D02931FD 0029
.... 81294686 FFFF
Recuperação instantânea
.... D02931FD 0029
.... 8129468A FFFF
Não poder ser seguro
.... D02931FD 0029
.... 812945AA FFFF

Códigos para os modos Tag Team, Coop-Tag Team, 8 Man Tag, Tag Team Career

Códigos para P1

Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129AB10 0000
.... D029A98D 0029
.... 8129AB12 0000
Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129AB10 00FF
.... D029A98D 0029
.... 8129AB12 00FF
Super Strength .. D029A98D 0029
.... 8129AB6A FFFF
Invencibilidade ... D029A98D 0029
.... 8129AB6E FFFF
Super Speed D029A98D 0029
.... 8129AB72 FFFF
Super Stamina ... D029A98D 0029
.... 8129AB76 FFFF
Recuperação instantânea
.... D029A98D 0029
.... 8129AB7A FFFF
Não poder ser seguro
.... D029A98D 0029
.... 8129AA9A FFFF

Códigos para P2

Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129BDB0 0000
.... D029A98D 0029
.... 8129BDB2 0000
Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129BDB0 00FF
.... D029A98D 0029
.... 8129BDB2 00FF
Super Strength .. D029A98D 0029
.... 8129BE0A FFFF
Invencibilidade ... D029A98D 0029
.... 8129BE0E FFFF
Super Speed D029A98D 0029
.... 8129BE12 FFFF
Super Stamina ... D029A98D 0029
.... 8129BE16 FFFF
Recuperação instantânea
.... D029A98D 0029
.... 8129BE1A FFFF
Não poder ser seguro
.... D029A98D 0029
.... 8129BD3A FFFF

Códigos para P3

Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129D050 0000
.... D029A98D 0029
.... 8129D052 0000
Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129D050 00FF
.... D029A98D 0029
.... 8129D052 00FF
Super Strength .. D029A98D 0029
.... 8129D0AA FFFF
Invencibilidade ... D029A98D 0029
.... 8129D0AE FFFF
Super Speed D029A98D 0029
.... 8129D0B2 FFFF
Super Stamina ... D029A98D 0029
.... 8129D0B6 FFFF
Recuperação instantânea
.... D029A98D 0029
.... 8129D0BA FFFF
Não poder ser seguro
.... D029A98D 0029
.... 8129CFDA FFFF

Códigos para P4

Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129E2F0 0000
.... D029A98D 0029
.... 8129E2F2 0000
Energia infinita ... D029A98D 0029
.... 8129E2F0 00FF
.... D029A98D 0029
.... 8129E2F2 00FF
Super Strength .. D029A98D 0029
.... 8129E34A FFFF

Invencibilidade ...D029A98D 0029
..........................8129E34E FFFF
Super Speed......D029A98D 0029
..........................8129E352 FFFF
Super Stamina ...D029A98D 0029
..........................8129E356 FFFF
Recuperação instantânea
..........................D029A98D 0029
..........................8129E35A FFFF
Não poder ser seguro
..........................D029A98D 0029
..........................8129E27A FFFF

Códigos para os modos 1 On 2 e 2 On 1

Códigos para P1

Energia infinita ...D0296E4D 0029
..........................81296FD0 0000
..........................D0296E4D 0029
..........................81296FD2 0000
Energia infinita ...D0296E4D 0029
..........................81296FD0 00FF
..........................D0296E4D 0029
..........................81296FD2 00FF
Super Strength ..D0296E4D 0029
..........................8129702A FFFF
Invencibilidade ...D0296E4D 0029
..........................8129702E FFFF
Super Speed......D0296E4D 0029
..........................81297032 FFFF
Super Stamina ...D0296E4D 0029
..........................81297036 FFFF
Recuperação instantânea
..........................D0296E4D 0029
..........................8129703A FFFF

Códigos para P2

Energia infinita ...D0296E4D 0029
..........................81298270 0000
..........................D0296E4D 0029
..........................81298272 0000
Energia infinita ...D0296E4D 0029
..........................81298270 00FF
..........................D0296E4D 0029
..........................81298272 00FF
Super Strength ..D0296E4D 0029
..........................812982CA FFFF
Invencibilidade ...D0296E4D 0029
..........................812982CE FFFF
Super Speed......D0296E4D 0029
..........................812982D2 FFFF
Super Stamina ...D0296E4D 0029
..........................812982D6 FFFF
Recuperação instantânea
..........................D0296E4D 0029
..........................812982DA FFFF

Códigos para P3

Energia infinita ...D0296E4D 0029
..........................81299510 0000
..........................D0296E4D 0029
..........................81299512 0000
Energia infinita ... D0296E4D 0029
..........................81299510 00FF
..........................D0296E4D 0029
..........................81299512 00FF
Super Strength ..D0296E4D 0029
..........................8129956A FFFF
Invencibilidade ...D0296E4D 0029
..........................8129956E FFFF
Super Speed......D0296E4D 0029
..........................81299572 FFFF
Super Stamina ...D0296E4D 0029
..........................81299576 FFFF
Recuperação instantânea
..........................D0296E4D 0029
..........................8129957A FFFF

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21 Master Bryan's Activator 1 P1
..........................D0069C8A 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
..........................D0069C8B 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
..........................D1069C8A 00??
Modificadores de número da Bike (01-63) ....81075C92 00??
Sempre em primeiro lugar
..........................8106F66E 0000
Modificador de volta a começar
..........................D006F677 0001
..........................8106F676 00??
Modificador de volta
..........................8106F676 00??
Modificador de pista
..........................8107CC52 00??

Dígitos para os códigos modificadores de pista

01 - Houston, 02 - Tempe
03 - Seattle, 04 - Indianapolis
05 - Atlanta, 06 - Minneapolis
07 - St. Louis, 08 - Dallas
09 - Glen Helen, 0A - Motocross 338
0B - Steel City, 0C - Washougal
0D - Spring Creek, 0E - Red Bud
0F - Budds Creek, 10 - Broome-Tioga

NINTENDO 64

SOUTH PARK RALLY

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Enable Code (deve ser ativado)
.... F106E870 2400
Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0097084 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0097085 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1097084 00??
Habilitar todos os personagens e Extra Cheats ...... 81088750 FFFF
.... 81088752 FFFF
Todas as corridas
.... 81088756 FFFF
Todas as pistas .. 8108875A FFFF
Créditos infinitos 8008D659 0005

VALKYRIE PROFILE

A ENIX VOLTA ARREMBENTANDO

Do Final Fantasy da Square para o Dragon Warrior da Enix os cenários de RPG quase sempre caracterizam histórias pessoais contadas em um cenário de fundo com um conflito inimaginável. O RPG tradicional da Tri-Ace Valkyrie Profile, publicado pela Enix, não é exceção. Mas VP vai além e vem com o maior conflito de todos: Ragnarok. O confronto final entre os Deuses de Aesir e Vanir está se aproximando rapidamente você Valkyrie Lenas, está na linha de frente. A mitologia diz que as Valkyries são guerreiras mulheres responsáveis em transportar a alma dos mortos deste mundo para o outro. No VP, é precisamente o que você faz. As quase deusas Valkyrie viajam pelo mundo entrando nas vidas dos heróis um pouco antes que eles morram, ou depois. As Valkyries pegam as almas e eles lutam ao lado delas para conseguir alguma retribuição. Cada um dos mais de 20 que se juntam ao seu time é morto ou imortal. Com pré requisitos fortes para se juntar ao clube Valkyries, não é surpreendente que muitos cenários do jogo sejam cheios de tragédia e muito drama. Mas considerando como os RPG japoneses tratam outras mitologias de outras culturas, isso não é o caso. Com uma guerra acontecendo em Valhalla, as almas colhidas não podem ficar no Lower World para sempre, o exército de Odin precisa de generais e soldados. Você distribui CPs (Character points) ganhos em uma batalha para aumentar habilidades como táticas, liderança, poder de ataque, sobrevivência assim como habilidades especiais. Você pode também usar estes pontos para melhorar a personalidade fazendo seu guerreiro mais heróico e assim mais eficiente na batalha. Uma vez que o personagem melhorou satisfatoriamente, Valkyrie pode transferir o personagem para a grande batalha nos céus. Artefatos raros achados em suas aventuras podem ser tanto mantidos como mandados para Valhalla. A qualidade dos artefatos e personagens que você escolhe para doar para os deuses determinam a direção e conclusão do jogo. Construir um exército para uma guerra que está para chegar no céu dá um toque de Suikoden da Konami. Diferente de Suikoden, no entanto, simplesmente pegar um personagem não é o bastante. VP requer que você use e melhore seus personagens antes de mandá-los para cima. Em algumas vezes o Valhalla requer melhores líderes, sobreviventes, um cavaleiro poderoso e etc. Satisfazer estes pedidos é crítico para o sucesso. Balancear as necessidades pessoais de Valkyrie assim como de Aesir (uma vez que um personagem ou artefato mandado para cima é perdido para sempre) faz uma estrutura do jogo única e recompensadora. Mesmo assim, enquanto que a jogabilidade entre Valkyrie e Aesir sejam balanceadas, estes elementos são questionáveis pelo manuseio bizarro do jogo do cenário e da escolha da passagem do tempo.

UM GAME GRANDIOSO

O jogo é dividido em 7 capítulos e cada capítulo contém 24 períodos. Novos capítulos significam a introdução de novos personagens, aventuras e objetivos. A onipotente Valkyrie tem acesso ao mapa do mundo em qualquer tempo e pode desafiar as aventuras do capítulo em qualquer ordem. A sua habilidade de concentração da alma permite que ela escute as vozes dos que precisam, dando uma pista de onde deve ir. Nunca há tempo em um capítu-

lo o bastante para completar todos os objetivos, então você deve escolher quais quer completar. Os períodos passam quando a Valkyrie entra ou existe em qualquer lugar, como todos devem ter esperado, quando o capítulo é terminado. Esta decisão estranha afeta o jogo por muitos meios. Em primeiro lugar, você não pode saber de nada substancial sobre uma aventura sem entrar no local que a aventura começa. Em segundo lugar, se você entrar acidentalmente no lugar errado, mesmo que por apenas um momento, o tempo irá passar. Teoricamente o jogo pode ser acelerado à uma velocidade insana apenas entrando e saindo das fases repetidamente. Em terceiro lugar, nunca é dado tempo livre para você explorar as cidades ou o mundo. Os jogadores que quiserem ter sucesso terão que gastar todo o tempo disponível recrutando novos personagens e melhorando os antigos: Ragnarok não espera por uma mulher. Em resumo, é um RPG não linear que desencoraja a exploração e até a liberdade de escolha, mesmo nos RPGs mais lineares, o jogador tem um tempo para explorar as cidades, voltar o caminho andado e entrar em calabouços para melhorar sua equipe.

UM MUNDO DE COISAS

Tirando a falta de liberdade e o tempo que não pára, este jogo é um dos mais autênticos já criados. Em uma mudança para o RPG tradicionais de estilo normal, as sequências nos calabouços são inteiramente laterais e em 2D. Valkyrie pode pular, correr, deslizar, escalar, atacar, atirar cristais para criar uma plataforma temporária contra as paredes. Tirando as limitações do plano XY, os designs dos calabouços também contam com movimentos Z-axis: Portas dentro e fora da tela conectam planos paralelos em 2D. Se isso parece confuso, é porque é mesmo. Você nunca sente que está explorando um ambiente, mas sim um monte de plataformas conectadas por portais. Um auto-mapa decente ajuda você a visualizar as ligações entre os planos do calabouço, mas a experiência ainda é desnecessariamente desajeitada e estranha. A batalha começa quando a equipe intercepta um inimigo na tela. Cada um dos 4 personagens da equipe corresponde a 1 dos 4 botões do PSX, apertando um botão faz com que um personagem execute um ataque, e alguns personagens podem executar ataques múltiplos no mesmo turno apertando muitas vezes o mesmo botão. O sistema fica muito mais interessante com a introdução dos combos. Botões apertados corretamente ataques simultâneos, ataques aéreos. Por exemplo, um personagem que ataca em baixo ataca um inimigo, o qual então defende em baixo. então um personagem que ataca em cima pode atacar simultaneamente o mesmo inimigo. Outro personagem pode acertar mais duas vezes e o inimigo é executado com um tiro poderoso de um usuário de magia. Os combos dos jogadores são recompensados com mais experiência e itens raros, trazendo um forte incentivo para progredir simplesmente apertando os botões. Enquanto que os gráficos são em 2D, eles trazem cores vivas, design forte e fases incontáveis. Os personagens são muito bem animados e os efeitos de batalha tem fatores surpreendentes. Os personagens merecem uma atenção em especial, o trabalho de arte é maior e mais detalhado do que qualquer jogo recente que podemos lembrar.

GRÁFICOS E SOM

Os gráficos vêm junto com uma trilha sonora orquestrada que os fãs do gênero irão gostar muito. Grandes quantidades de atuação de voz com qualidade estão espalhados durante a história, ainda bem que os atores da Star Ocean 2 irão se manter longe de qualquer localização em potencial. Os efeitos sonoros são decentes também.

FINALIZANDO

VP é um título complexo, ambicioso e maravilhoso que oferece muito; um sistema de batalhas divertido, personagens que envolvem a gente e um cenário balanceado e criativo. Infelizmente o jogo é tão estruturado que o jogador raramente tem tempo de aproveitar todo o explendor do jogo. Jogadores que podem aceitar calabouços estranhos serão bem recompensados.

PLAYSTATION

プレイステーション

VALKYRIE PROFILE

ENIX/TRI-ACE - CD

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.1		

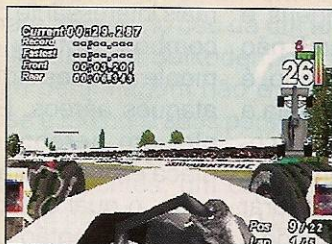
4.4

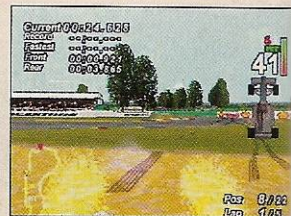
PRÓS
Ótimos efeitos visuais. Gráficos. Trilha e efeitos sonoros. Sistema de batalha

CONTRAS
O tempo que o game te dá

F1 WORLD GRAND PRIX

MELHOROU, MAS AINDA NÃO É O SUFICIENTE

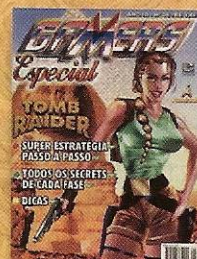
F1 World Grand Prix é o segundo título da Video System a honrar o nome. O primeiro foi lançado por volta de 1 ano atrás para o Nintendo 64 que já era um ótimo simulador F1. Infelizmente, o F1 World Grand Prix no Playstation sofreu muitos problemas que o do N64 não sofreu. A pior de todas é quando a frame rate cai consideravelmente quando muitos carros aparecem na tela de uma vez, abaixando a velocidade no máximo, o deixando lento. Uma vantagem que este jogo tem em cima de seus competidores é de ter toneladas de opções e características diferentes, deixando que você mexa em tudo da performance do carro, até situações específicas na pista. O jogo caracteriza times e pilotos verdadeiros, assim como pistas verdadeiras da temporada de F1 de 1999. O número de opções de corrida é realmente incrível. Controlar adequadamente os carros leva algum tempo. Desde que a frame rate do jogo fica devagar quando muitos carros aparecem na tela de uma vez, é difícil dirigir o carro com a força apropriada quando está jogando com o controle analógico. Modificar as várias características de seu carro como pneus, ângulos das asas (wing angles), muda drasticamente a performance de seu veículo. Fãs de jogos de F1 que apreciam a sutileza da F1 irão gostar com certeza das várias opções que F1 World Grand Prix trás. No entanto, fãs que apenas procuram uma corrida casual que não requer conhecimento da física do carro irá achar que o controle do jogo é um mistério.

Os gráficos e som

Visualmente, parece ter melhorado um pouco. Os modelos do carro são na medida assim como suas pistas. Infelizmente como mencionamos antes, a frame rate do jogo cai demais quando muitos carros estão na tela. Isso faz com que seus esforços fiquem mais devagar e o deixam pensando no que aconteceu especialmente quando uma colisão ocorre e seu carro fica inutilizado. No departamento de audio o jogo faz um trabalho decente de representar o som de uma corrida de verdade. O motor dos carros rugem em um barulho quase que irritante e os pneus gritam enquanto você derrapa para bater em uma parede. Por fim a frame rate de F1 World Grand Prix impede que este jogo seja jogável. Enquanto que um pode apreciar todas as opções de simulação que o jogo tem para oferecer; a jogabilidade e os gráficos estão muito fracos no que resulta em um erro quase que total.

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

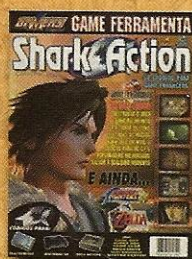
Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )		
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )		
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )		

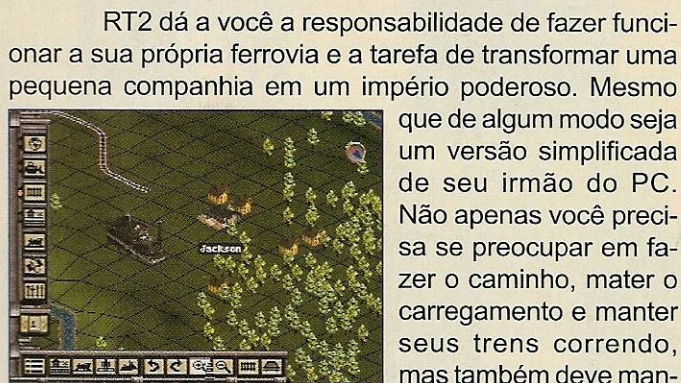
Nome:______________________________

Endereço:______________________________

Cidade:____________ Estado:____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

RAILROAD TYCOON II

CONSTRUA SUA PRÓPRIA FERROVIA

RT2 dá a você a responsabilidade de fazer funcionar a sua própria ferrovia e a tarefa de transformar uma pequena companhia em um império poderoso. Mesmo que de algum modo seja um versão simplificada de seu irmão do PC. Não apenas você precisa se preocupar em fazer o caminho, mater o carregamento e manter seus trens correndo, mas também deve manter o olho no mercado de estoque e na economia do país. Tudo isso traduz uma experiência sem igual, pois RT2 re cria com sucesso o que as pessoas que possuem uma ferrovia devem sentir. Há 3 modos de jogo, um modo campanha, o qual coloca você em um cenário pré determinado e dá alguns objetivos para cumprir em um tempo determinado; um modo cenário, que permite que você pegue um mapa, uma data e um level de dificuldade, então simplesmente permite que construa a sua ferrovia e um modo sand box, onde é dado suprimento ilimitado então você pode construir a sua ferrovia dos sonhos sem se preocupar com dinheiro ou a realidade. Mas a verdadeira flexibilidade de RT2 vem nas configurações diferentes de cada modo. O modo campanha permite que você decida com qual vantagem quer que sua campanhia comece e o modo cenário permite que você determine diferentes variáveis, do lucro do multiplayer, economia modelo, até dificuldade do AI. Em adição enquanto que as cidades e massas de terra do mapa nunca mudam, cidades e locais diferentes são colocados aleatoriamente no modo cenário, fazendo com que você jogue o mesmo game duas vezes. Infelizmente RT2 não permite que você grave no meio do jogo, as funções de gravar estão perdidas no modo cenário e o modo campanha apenas permite que você grave as campanhas que já completou. Isso faz com que RT2 seja realmente um processo de consumir muito tempo, pois você deve ficar jogando muito ou arriscar deixar o seu PSX ligado por períodos de tempo.

Nada de mouse

Enquanto que o controle do PSX usualmente não é bom para um jogo então dependente de um cursor, RT2 passa por cima disso com um bom uso dos direcionais analógicos. Você usa os direcionais para mover o cursor exatamente como o mouse moveria, enquanto que o direcional normal é usado para mover o cursor rapidamente entre pontos. Isso faz com que os sistemas de menu detalhados de RT2 sejam extremamente suportáveis.

Os gráficos e som

Enquanto que o gráfico pode não ser importante em um jogo como este, RT2 tem gráficos muito legais. As inúmeras construções têm um visual distinto e uma vez que você aprende qual construção produz o que, é fácil dizer qual carregador deve ir. No entanto, é o som que desaponta no jogo. Enquanto que o jogo caracteriza uma música de blues legal nos menus principais.

A jogabilidade

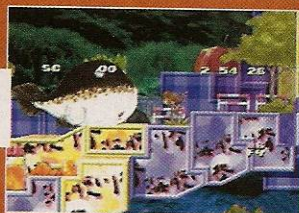
Uma jogabilidade boa, inúmeras opções e detalhes fazem de RT2 um simulador excelente. Enquanto que dirigir uma ferrovia virtual não pareça tão excitante quanto outros simuladores, RT2 deixa as coisas interessantes com um mecanismo de jogo complexo que se esconde por trás de um layout simples. Enquanto que uma característica de gravar deixaria este jogo muito mais aceitável.

UMIHARA KAWASE: SHUN - SECOND EDITION

UMA JOGABILIDADE QUE VOCÊ NUNCA VIU

O título Umihara Kawase é derivado da expressão japonesa sobre peixe e é literalmente traduzido para "Sea Belly River Back". Também é o nome do personagem principal do jogo, um jovem cara de cabelos castanhos com uma mochila rosa. Outro equipamento importante que ele tem é uma linha de pesca e este é o motivo da jogabilidade fora do comum do jogo. A versão original de Umihara Kawase: Shun foi lançada em 1997 para o Playstation. Uma seqüência para o jogo de SNES (Umihara Kawase, é claro.) o jogo formou um grupo de fãs leais. O que prende você no jogo é que a sua linha de pesca é a única coisa que você pode usar para poder passar pelos obstáculos entre você e a remota porta de saída em cada "campo" ou fase. Você deve se esquivar de objetos, pegar ou fugir de peixes e outras criaturas bizarras do mar, algumas ganharam pernas e podem andar na terra e fazer o seu caminho para passar pela fase e chegar na porta. O que faz isso interessante é a linha de pesca, controlada por uma física básica Newtoniana, que você carrega. É literalmente tudo o que tem. Não há absolutamente power-ups no jogo e a habilidade de pular de Kawase é de dar pena. A atração do jogo não são os gráficos, mesmo que de alguma maneira eles sejam bem charmosos, eles não receberam nenhum upgrade desde sua versão de 1997. Os estranhos peixes com pernas e imagens de doces e sinais de estrada são interessantes e a música é uma mistura relaxante, tipo som ambiente.

Divertido e interessante

É um grande contraste com a dificuldade e capacidades adicionais do jogo. Umihara Kawase é o tipo do jogo que você joga de novo e de novo não por ser divertido, mas por estar aprendendo bem devagar, melhorando e progredindo no jogo. Quando chegar em uma fase, você a habilita no modo Practice, então você pode ficar tentando o quanto quiser para passar, mas você não vai conseguir nada passando por ela neste modo. O único modo de progredir no jogo, é melhorando suas habilidades e jogando no modo principal, com um limite nas vidas e no tempo. A idéia por trás deste jogo não é realmente prevalecente nos jogos de plataforma de hoje. A maioria dos jogos tenta trazer uma experiência divertida para jogar, talvez em apenas uma vez, e é isso. Há apenas uma maneira de ter sucesso. UKS o obriga a melhorar as suas habilidades e jogar com os mecanismos do jogo para vencer. Uma vez que completar o jogo, você é desafiado a achar saídas escondidas nas fases e outros caminhos para este jogo não linear. A idéia por trás deste jogo é de melhorar suas habilidades e ter que se superar melhorando mais ainda para a próxima fase, diferente do que vemos nas plataformas de hoje que todas as fases exigem a mesma habilidade. Esta idéia é mais encontrada em jogos de corrida e luta. No entanto, o jogo roda muito bem neste contexto e é isso que faz de UKS dvertido. E se você estiver orgulhoso de sua atuação na fase pode até gravar o replay no memory card. UKS é um jogo de plataforma estranho, único, aquático com gráficos 2D, será dificilmente exportado para o resto do mundo. Mas o que ele possui é uma coisa rara: uma jogabilidade legal que o desafia a se superar. Talvez não seja para todos, de fato, não é definitivamente para a maioria das pessoas. Mas para vocês que gostam de ficar bons em mecanismos de jogos únicos e quem gosta de atravessar duramente o caminho para chegar a vitória, esta é uma chance de ficar envolvido com um jogo com um personagem real.

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2

PREPARE-SE PARA AQUECER OS SEUS DEDOS

É difícil pensar em boliche como um esporte. Mesmo que a maioria dos esportes exigem que você esteja em boas condições físicas, o boliche é geralmente constituído de jogadores mais velhos e pesados que passam pelo menos metade do jogo sentados. Mas isso não importa. O grande ponto de vendas de Brunswick Circuit Pro Bowling 2 para o PS são quantas opções vem com o jogo. O jogo trás 9 modos de jogo e cada um destes com um estilo. Você pode optar por um jogo básico, tournament play, teamplay, skins game e um skins challenge, assim como começar uma carreira, praticar ou jogar no cosmic bowling, que é um boliche no escuro com muitas luzes negras e neon que faz com que tudo pareça loucura. E para começar a jogar, você pode escolher entre os 11 jogadores de boliche ou criar o seu próprio jogador. O modo create-a-bowler é uma versão simplificada do modo create-a-wrestler encontrada nos jogos de luta livre da THQ. Você pode escolher entre diversos tipos de corpo, personalizar as características de seu jogador e arrumar os pontos de atributo. Antes de começar a jogar, você pode escolher uma bola Brunswick para o seu jogador usar para fazer strikes e spare throws que combine com o estilo de jogo do seu jogador. Todas estas opções fazem de BCPB2 infinitamente personificável e eles melhoraram muito o fator anti-enjôo. Uma vez que estiver na linha, irá gastar o seu tempo em uma das duas telas de controle. A primeira mostra a posição de seu jogador e deixa que você alinhe seus pés e seu tiro, assim como controlar o seu poder. Uma vez que tiver alinhado a sua jogada, você muda para o arremesso, onde você usa um medidor para medir o poder e a mira.

Os gráficos

Os gráficos no entanto são bem fracos. Muitos dos jogadores parecem ser feitos de blocos e as animações de arremesso parecem não realistas. Uma vez que você joga a bola, a câmera aleatoriamente muda de ângulo, mostrando o seu arremesso em todas as cenas dramáticas possíveis antes de finalmente ver a bola acertar os pinos. Esta é uma característica legal e ajuda a quebrar a monotonia do boliche. Se você fizer um bom arremesso, será presenteado com um replay ou uma animação de seu personagem comemorando. Enquanto que algumas celebrações sejam bem legais, algumas delas demoram muito para carregar e realmente não valem a espera. Surpreendentemente, o áudio é legal. Você pode escolher entre 2 tipos de músicas, Cosmics Jam ou Brunswick Groove. Os efeitos sonoros são bem genéricos, o barulho da bola rolando e batendo nos pinos é muito bom.

Finalizando

Com muitos modos extra, BCPB2 é bom o bastante para deixar os fãs do gênero felizes e mesmo assim simples o bastante para fazer com que os jogadores de boliche casuais se divirtam.

PLAYSTATION

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2

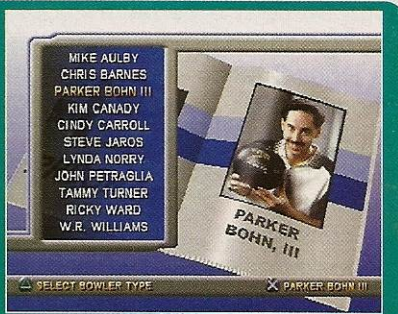
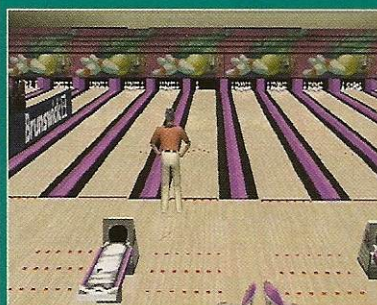
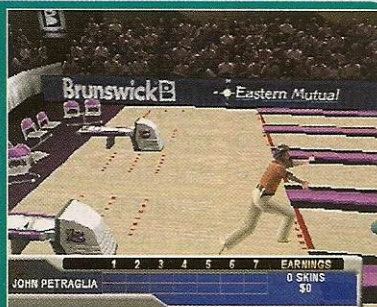
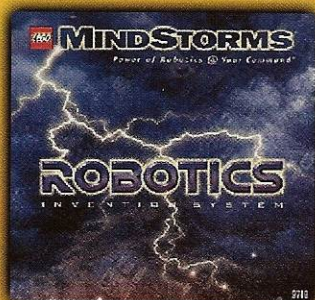
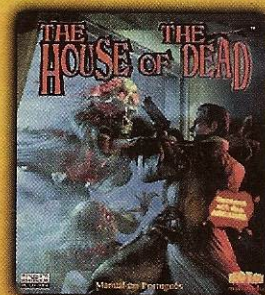
THQ - CD

BOLICHE - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.8
SOM	4.3	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.9		

3.8

PRÓS
- Muitos modos de jogo

CONTRAS
- Os gráficos

NBA IN THE ZONE 2000

A KONAMI TAMBÉM DA SUAS MANCADAS

Basquetebol é um esporte difícil de se fazer para qualquer console, especialmente no N64. Mesmo o jogo favorito do sistema, NBA Courtside 2, era amaldiçoado com muitas shortcomings. Se você assisstir ao basquetebol ao vivo, ou até pela TV, você pode até sentir os movimentos feitos na quadra. No console no entanto, há muita coisa acontecendo ao mesmo tempo, muitas decisões rápidas para fazer em um controle, muita ação e muito pouco polígono para dar conta do trabalho. Apenas o NBA 2K da Sega chega perto de entregar uma sensação de um jogo real. O NBA In the Zone da Konami por outro lado mostra como transformar um esporte agitado em um game lento. NBA In The Zone 2000 tem uma coisa boa: Uma licença NBA inteira. Desta maneira, se você for um super fã, poderá jogar com Scottie Pippen ou Rasheed Wallace. Do resto não tem mais nada de bom. O primeiro é o controle, que é devagar e não responde. Você bate em tudo e mal consegue arremessar a bola. Sem um controle decente, você nunca estaria disponível para arremessar na cesta e fazer pontos, quanto mais montar uma estratégia. Visualmente, NBA In The Zone fica um pouco atrás do NBA Courtside 2 com texturas feias e frames baixos, tirando a apêrencia de alta resolução. Atrás da caixa diz que o jogo tem animações legais, mas aqui não achamos nenhuma. Ao invés disso, as animações pobres parecem com jogos antigos de esporte e acontece muito de às vezes você enxergar a bola e outras não. Ugh, muito poucos ângulos de câmera te dão uma boa visualização das jogadas porque, como você deve conhecer o basquetebol, não acontece só coisas perto do cara que está com a bola. Você precisa saber quem está livre, mas neste jogo, a terrível camera o impede de fazer um passe descente. Basquetebol é um jogo de velocidade: quando o relógio começa, é melhor você começar a correr e a lançar. NBA in The Zone 2000 nunca recria esta sensação, mas ao invés de culpar a Konami, devemos reclamar com o próprio N64. É difícil conseguir uma boa velocidade no jogo com tantos objetos que se movem.

NINTENDO 64

NBA IN THE ZONE 2000

KONAMI - N/A

BASQUETE - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.3	INOVAÇÃO	3.2
SOM	3.4	DIVERSÃO	3.3
CONTROLE	3.1		

3.2

PRÓS
- Uma licença da NBA inteira

CONTRAS
- Baixo framerate
- Jogabilidade ruim
- Gráficos meia boca

ニンテンドウ64

A unica coisa que se salva

Uma característica no NBA In The Zone 2000 que realmente ficou boa é o Dunk Contest. Isso é algo que deveria ser uma característica básica a muito tempo atrás. Infelizmente não há um modo arcade no jogo para realmente fazer o sangue ferver, então isso é o que você deve fazer por hora.

E por fim...

Os controles são decentes o bastante e fazer combos avançados é bem difícil; é claro, faz parte do desafio. Em um tempo que os publicadores e produtores deveriam se esforçar ao máximo para garantir seu lugar nas prateleiras, a Konami fez com que um de seus últimos jogos de esporte caissem no esquecimento. NBA In The Zone 2000 é o mais banal que um jogo pode ser, tem um controle péssimo, gráficos que não impressionam, velocidade sem inspiração e definitivamente uma mancada na diversão. Espere para ver este cartucho na seção de super ofertas, pois ninguém irá comprá-lo.

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX

ESTÁ COM VONTADE DE DANÇAR ATÉ CAIR EM FRENTE DO SEU DC? ENTÃO ESTE É O SEU JOGO.

Dance Dance Revolutiom era (e ainda é) o jogo de arcade mais popular nos centros de jogos japoneses por causa de 1 fator: Ele tira a ação da tela e faz com que o jogador se movimente. Um Arcade de DDR é como um palco em miniatura, com luzes brilhantes e um palco elevado para o jogador poder jogar. Se você é envergonhado, então este não é o jogo para você (especialmente quando está rodeado de japonesinhas), mas se você gosta de fazer um show para a galera, este é o seu jogo dos sonhos. Enquanto que a Jaleco fez uma má tentativa com o sem sucesso Stepping Selection (Que irá sair para o PS2), a Konami provou ser a mestre do gênero musical com a adaptação para o DC Dance Dance Revolution 2nd remix. Enquanto que a adaptação para o DC perde para a do Arcade pelo Show, a jogabilidade sólida e o som animal vieram para esta versão intactos. Mas primeiro, vamos tirar uma coisa do caminho: você precisa do controle oficial Dance Dance Revolution da Konami (disponível por U$60 para a importação), ou o jogo será um lixo. Sim é até pior do que Virtual On sem as alavancas, ou House of The Dead sem uma pistola. O controle da Konami é uma esteira 4x4 que você coloca no chão, e bem, dança em cima (lembre-se de tirar os sapatos.) Tudo bem, Uma vez que você tem o jogo e a esteira, você rapidamente estará no caminho da jogabilidade mais estranha que já foi criada. No começo do jogo, você escolhe um nível de dificuldade e pega uma das dezenas de músicas para dançar. Cada dificuldade de música é representada por pés dourados, uma música de um pé é bem fácil e ideal para iniciantes, enquanto que com 6 pés dourados é preciso ter muita velocidade.

Belo repertório

Graças a um acordo entre a Konami e Intercord/Toshiba EMI, porvolta de 90% das músicas vêm dos agitados CDs Dancemania que fazem muito sucesso no Japão. Com músicas que variam de discoteca para Soul até Techno, DDR é um jogo que deve ser jogado bem alto. Se você não consegue dançar nos níveis mais elevados, você deve checar o Practice Mode, onde você pode deixar as coisas mais lentas e mais fáceis. Você também pode criar seus próprios passos de dança no modo de edição, e o melhor de tudo, pode gravá-los no seu VMS e colocar seus próprios movimentos na versão do Arcade.

Finalizando

Quando tudo é dito e feito, DDR DC é um jogo definitivamente legal, caindo em uma tradição que nos faz acreditar que nunca será lançado nos EUA. Enquanto que alguns jogadores não conseguem seguir a ação de pisar rápido e considera DDR ridículo, jogadores de mente aberta irão gostar deste jogo por ser um jogo muito bom que requer habilidade física e uma certa quantidade de loucura do jogador.

SEGA GT:

A SEGA QUER ACABAR COM A FAMA DA SONY

Se há algum gênero de jogo que não evoluiu muito através da história dos videos games, pode se dizer que são os jogos de corrida. Além do que, o que mais você poderia fazer em uma experiência de correr o mais rápido que puder ou pelo menos, mais rápido do que aqueles que estão correndo com você. Os jogos de corrida, como uma regra, mudaram pouco nos últimos 10 anos. Desde Pole Position (e mais tarde Outrun) levou o gênero adiante, nada mudou muito além dos gráficos depois que ele foi para o mundo 3D. Então no final de 1997, a Sony lançou um título que literalmente deixou o mundo dos games surpreendido. Este jogo foi Gran Turismo e então foi inventado o estilo "driving game". Talvez apenas Sega Rally trazia a verdadeira emoção de dirigir até este pont mas não na escala de Gran Turismo. A maioria das pess as não correram em um rally na Africa, mas muitos já dirig ram pela cidade com um Honda Civic. Com Gran Turism 2, a Sony melhorou seu antecessor adicionando mais a gumas centenas de carros, corrida de rally e gráficos me lhorados, o que nos traz uma pergunta: como que a Seg irá responder a este título ambicioso da Sony? Especia mente com GT2000 na cola? A resposta é: Sega G Tirando a grande estrada deixada por GT, todos pode se lembrar dos jogos de corridas hereditários da Seg No grande mundo dos games de corrida, nenhuma out companhia dominou o gênero como a Sega. O pedigre de arcade da Sega faz com que a Sony pareça um beb Outrun, Super Hang On, Virtua Racing, Sega Rally, Scu Racer, Daytona USA, Manx TT e agora Crazy Taxi, Harle Davdson, L. A Riders, Ferrari F355 e assim por diante. Ma do que qualquer outra categoria, a Sega particularmente tem o mundo da corrida virtual, uma coisa que nem a Namco pode chegar perto no mundo das máquinas de fichas. Agora esta competição trouxe a briga para dentro de casa, será que o Sega GT conseguirá vencer es luta dos jogos de corrida contra os jogos de corrida? D pendendo do que estiver procurando, a resposta provavelmente será sim. Sega GT é o primeiro simulador de corrida do DC e sem surpresa alguma parece ser voltado para os fãs de Gran Turismo. Oferece uma grande seleção de carros, mesmo que não chegue perto da sel ção de GT, com os carros exóticos disponíveis apenas pa os seasoned drivers (motoristas de temporada). No mod championship (campeonato), um enorme número de des fios, eventos de corporacão, corridas oficiais, testes de c reção, desafios de copas, corridas estilo rally é o que ma

DREAMCAST

SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL

SEGA - GD

CORRIDA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	3.5
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.5		

4.2

PRÓS
- Ótimos gráficos
- Boa jogabilidade

CONTRAS
- Só carros japoneses
- Falta de mais câmeras de visão

HOMOLOGATION SPECIAL

esperam o jogador desatento. Muitas destas corridas são apenas acessíveis depois de alcançar certos requerimentos (assim como vencer outra corrida com o carro anterior, um stock car, um carro com uma certa potência de motor e etc.), então para ficar realmente bom no jogo é preciso antes de começar a progredir de verdade. Então o que tem de novo na jogabilidade? Sega GT, até agora, é melhor do que GT2. Ambos controles digitais e analógicos são suportados, então você pode pegar o seu método preferido de controle. O controle analógico é um pouco sensível demais, o que pode fazer com que você acabe batendo nas paredes e o controle digital é um pouco tocante, fazendo com que você brigue com o volante. Uma vez que você se acostuma com um dos controles, aprender para compensar os problemas de controle se torna um segundo problema. Essêncialmente, jogadores pacientes serão recompensados com controles realistas, especialmente considerando o breque e aceleração no controle analógico. Um breque de mão também é encontrado para você poder efetuar aquelas curvas fechadas encontradas no jogo. Diferente de GT2, você não se encontrará em rodopios de 360 graus irritantes e fora da realidade. Enquanto que Sega GT não lembra um jogo como Ridge Racer, o controle é muito mais perto da realidade do que qualquer jogo de corrida baseado em console antes dele. Todos irão se divertir com o level de personalização que o jogo oferece, como upgrade do motor (turbo superchager), drive train (transmissão da embreagem), suspensão, breques, pneus e até redução do peso para maior velocidade e melhor manuseio. Enquanto que estas opções são disponíveis no (tunning shop) você pode construir o seu próprio carro na Carrozzeria. No fator Carrozzeria, há 14 classes para escolher, com cada classe representando um certo tamanho de motor. Você pode escolher de uma seleção de tipos de corpo, configuração do motor (3 DOHC ou 4 DOHC), turbo, supercharger, leyout do chassi (na frente, atrás, no meio), (drive train) (na frente, no meio 4WD), estilo do exterior e cor. Com estes carros você pode correr não apenas nos eventos normais, mas também em corridas de fatores especiais. Nos outros modos de corrida, você corre por prêmio em dinheiro, perfeito para dar upgrades (melhorar) vários carros. O seu Rank tanto nas voltas de qualificação como na corrida atual irão determinar quanto dinheiro irá ganhar. Se você chegar em primeiro lugar durante estas corridas, também recebe um carro de bonus específico desta corrida. Se não ligar e manter o carro, você pode vendê-lo. Através de uma seleção com cuidado que se encaixa com o seu estilo de dirigir (direção com o pneu da frente, com o pneu de trás, curva e etc.) você irá formar um formidável estábulo de carros em sua garagem. Vencer todos os modos de Sega GT, irá levar algum tempo para ficar bom nos melhores carros e ganhá-los não sera fácil e combinado com as centenas de customizações possíveis e incentivos para destravar durante o jogo, Sega GT irá manter você pilotando por um bom tempo.

Os modos

Se você está afim de alguma coisa menos exigente do que o modo campeonato oferece, há outros modos como single race (que permite que você escolha entre 3 classes diferentes), um modo time attack, dual-race (divide a tela para dois jogadores) e para quem mora no Japão, um modo de internet o espera. Também há um Replay pronto para capturar seus melhores movimentos na câmera.

Os gráficos

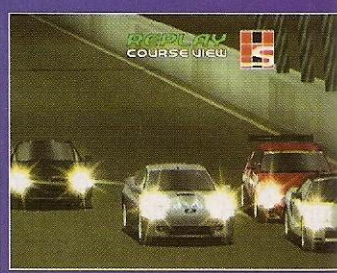
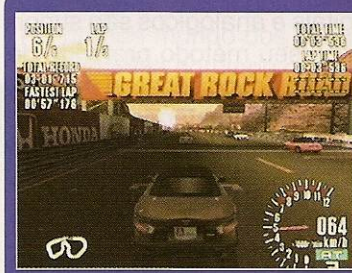
Gráficamente o jogo é sublime. Mesmo que seus carros não sejam tão bonitos como os carros de GT, oferece um display mais realístico do que o jogo da Sony oferece. O jogo é muito claro, com boas texturas e efeitos de luz que ajudam os visuais de 30fps. Enquanto muitos podem se perguntar porque o Sega GT não roda em 60fps, os gráficos são bem sólidos e você nunca irá achar as variações de frame achadas em Sega Rally 2. Os ambien-

tes são detalhados o bastante, especialmente a pista na cidade a noite e há um pop-up aceitável no jogo, mesmo no modo de 2 jogadores. Os modelos dos carros são bem detalhados e se beneficiam de um grande número de polígonos. Em um monitor VGA, os carros parecem muito claros, pois nenhum dano no carro é visto no jogo.

As falhas da Sega

No grande esquema das coisas, Sega GT é um jogo excelente, mas não é para dizer que não tem falhas.

Quando você escolhe carros nos outros jogos, um modelo visual geralmente aparece. Em Sega GT você escolhe o nome e então aperta um botão para ver o carro. Você deve estar pensando que se apertar algum botão de cima irá mudar de carro e passar para o próximo, mas isso não acontece. O mesmo problema ocorre quando você tenta vender um carro. Você pode apenas vender um carro por vez e este carro deve ser aquele que está usando no jogo. Para vender um carro (provavelmente aquele que você venceu em um dos eventos), você deve ir para a tela de seleção de carros, pegar o carro, concordar que é este carro que vai usar, ver uma tela de OK e voltar para o menu principal. Então deve selecionar "Car Deal" então "Used Cars" e depois "Sell Car", e então apertar OK e confirmar que quer vender.

Após este terrível processo, você não fica com nenhum carro, você deve voltar e selecioná-lo novamente e se quiser vender muitos carros deve repetir este processo quantas vezes for necessário. A organização do menu é desnecessariamente difícil. Outros pequenos detalhes que afetam a performance geral do jogo são, a mudança de ambiente, não há um modo em primeira pessoa, uma centralização nos produtores de carros japoneses, barulhos de motores idênticos e o mesmo retrovisor não importa que carro escolher. Em um jogo como este você pensava que retrovisores e barulhos de motores diferentes estariam presentes, mas não estão. O número de pistas disponíveis é muito limitado também, tirando que umas são muito parecidas com as outras.

Finalizando

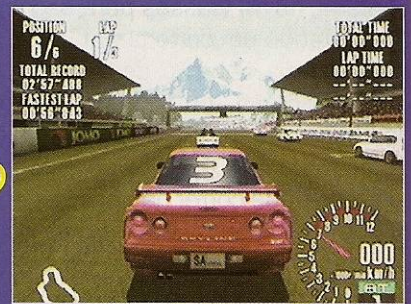
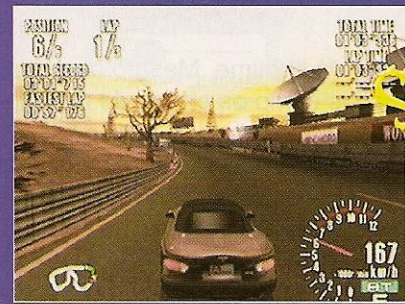
Por fim, Sega GT é uma experiência adicional para jogadores pacientes. O valor anti-enjôo é alto devido aos incentivos substânciais que você ganha e a construção de novos carros. O maior valor que Sega GT traz sobre o seu competidor GT é a jogabilidade. Com um controle muito bom, Sega GT é mais uma super adição para a sua biblioteca de jogos de corrida para o DC. No entanto, você não pode deixar de sentir que a Sega deveria ter usado um pouco mais de tempo para lançá-lo. Sega GT 2 seria uma coisa muito legal, se a Sega encontrar tempo de arrumar alguns detalhes e trazer um box de carros internacionais. Neste meio tempo, Sega GT é altamente recomendado.

PUBLICADO: TalonSoft
JOGADORES: 16
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 14/02/00
WEB SITE: www.talonsoft.com

GRÁFICO:	3.0
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.0
NOTA FINAL:	4.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, CD-ROM 12x

A 3° versão das séries leva a guerra para o pacífico

Os jogos East Front e West Front da Talonsoft trouxeram para nós a chance de lutar novamente as batalhas européias da segunda guerra mundial. Agora Rising Sun traz o mesmo estilo baseado em turno e pelotão para o pacífico. Da primeira batalha na Linha de Gin Drinkers até a histórica invasão do Japão, Rising Sun cobre todas as guerras do pacífico. O jogo é uma adição bem vinda para a campanha das séries, com muitas características impressionantes, andando na linha do realismo com um jeito fácil de jogar mas nem sempre com resultados positivos. A TalonSoft está fazendo esforços sérios com este jogo para alcançar o público menos fanático deste gênero, pessoas que não ligam para as especificações técnicas dos equipamentos.

Sem muito realismo

Em fato a TalonSoft irá deixar um pouco de lado o realismo para alcançar os jogadores casuais que eles planejam conquistar. Muito da aparência do jogo é baseado em uma série de regras opcionais. Em outras palavras, se você é perito em (grognard), então você pode se preocupar com munição e os comandos de controle que você gosta. Mas por outro lado, se você preferir ignorar tudo isso e apenas se preocupar em acabar com os inimigos que aparecerem, você pode fazer isso também. Tirando isso o jogo ainda parece um pouco complicado demais para ter uma aparência para a massa que a TalonSoft parece estar mirando. Tendo dito isto, o jogo é divertido o bastante para quem tem paciência e gosta deste tipo de título.

Algumas mancadas

O game dá mancada em algumas características de um jogo puro de estratégia e também na flexibilidade do controle de jogos operacionais. Não parece que RS ficou deste jeito por não saber qual estilo de jogo iria ser feito. Esta balança parece ser o resto de um desejo de dar aos jogadores o melhor dos dois lados. O resultado é que você pode chegar perto o bastante da ação para sentir o elemento humano de tudo isso e pode ser puxado longe o bastante para saber a forma de uma batalha.

Um bom nível de detalhes

O nível de detalhes no jogo é fenomenal. Algumas das resoluções das equações de combates foram até pintadas no manual. Tirando sua impressão magnifica, dão realmente sono. Ainda bem que a maior parte da complexidade do jogo está escondido com a engine se não estiver com o manual. Estes detalhes escondidos abrem a porta para você se concentrar e formular suas táticas sem ter que se preocupar com qualquer regra. Se fizer sentido na vida real, as coisas estranhas estão espelhadas na arquitetura do jogo em algum lugar. Uma das maiores reclamações com o jogo é a interface

minhões de suprimentos e maquinarias. RS traz dois tipos de campanhas. As 3 campanhas ligadas seguem um caminho pré-determinado de missão para missão. Mas estas missões não serão iguais às outras. O seu nível de vitória no cenário anterior determinam a dificuldade das missões futuras. 4 campanhas Dynamic são mais aleatórias enquanto ainda seguem o caminho histórico. A campanha de invasão do Japão é uma das últimas. A campanha Dynamic também caracteriza uma unidade líder que representa você no campo de batalha. Se for destruída, o jogo acaba. As unidades ganham experiências e promoções atravéz de ambos os tipos de campanhas e você também terá que equipar upgrades e substituir equipamentos.

Ao todo, há muitas opções aqui e alí que não fazem sentido. E tudo isso porque a interface é muito atrapalhada. O jogo tenta resolver este problema colocando um sistema bem intensivo de "hotkeys", mas a verdadeira razão de usar as "hotkeys" é de tirar a interface de seu caminho. O lado bom destes defeitos é que o jogo não muda o jogador para o departamento de flexibilidade. O "Orders System" irá permitir que você pratique cada estratégia que tiver a sua disposição e tudo isso sem ter que manter em mente centenas e centenas de regras. Como os primeiros 2 jogos da série, RS oferece a você um número ridículo de unidades. Há centenas de unidades separadas no jogo. Cada unidade tem muitas características e diferente de alguns jogos, as diferenças aqui parecem ser alguma coisa. Para ajudar a simplificar estas estatísticas, RS oferece para você uma pequena porém útil caixa com informações da unidade enquanto o jogo está rodando. Além das defesas, artilharias e unidades de infantarias normais você também terá que usar líderes, caminhões de suprimentos e maquinarias.

Muitos cenarios

O jogo vem com 40 cenários diferentes que trazem quase todos os períodos da guerra do pacífico. Também há algumas misturas nos mapas e complexidades neste cenário. A inclusão de um cenário de tutorial ajuda você a se familiarizar com as regras e os 4 cenários Boot Camp o ajuda a melhorar suas habilidades antes de entrar na ação séria. Um gerador de batalha extremamente bem feito permite que você configure o mais perto de batalha que goste. Um editor de mapa e batalhas faz de RS ainda mais versátil para configurar suas próprias batalhas. RS também vem com muitos mapas que representam maravilhosamente o terreno do pacífico. Dividido em duas categorias: temperado e tropical. Os 20 mapas são muito bem modelados e influenciam a visibilidade, moral e combate. Kunai por exemplo, ajuda a dirigir as suas unidades enquanto que cidades velhas aumentam a moral deles. Em adição aos tipos de terra básicos, há mais outros 19 itens de mapa, estradas, rios, paredes e coisas do gênero, que devem ser levados em consideração. Notável entre estes itens estão os recifes os quais contêm terras anfíbias. Mais fascinante são as cavernas velhas que servem como fortificação e duplica, para as unidades japonesas, a transportação. Esta habilidade de ir de uma caverna para outra podem não causar o fim entre as forças americanas e britânicas. Novas regras para o jogo incluindo dois fatores muito integrais para a guerra do pacífico, lutas à noite e ataques banzai. As unidades envolvidas no ataque irão triplicar a sua força e não irão sofrer penalidades de terreno. A balança com estas vantagens do ataque Banzai é que você depois disso sofre um nível de fadiga mais que normal. As opcões do pacífico são uma mudança bem vinda nos campos de batalha europeus dos jogos da segunda guerra mundial.

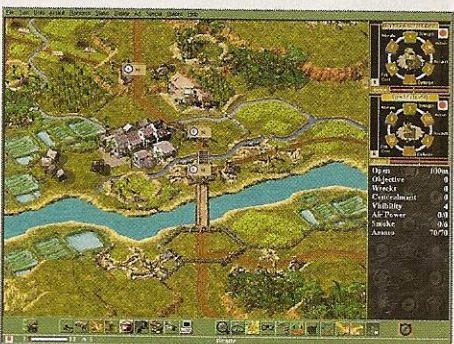
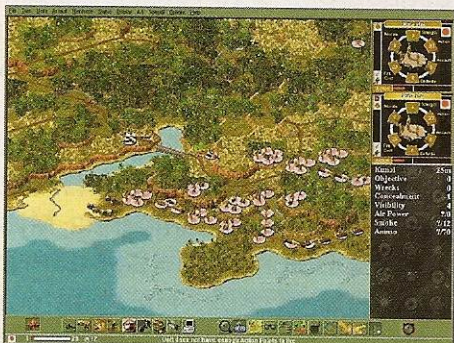
HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

PUBLICADO: TalonSoft
JOGADORES: 4
GENERO: Ação
LANÇADO: 25/02/00
WEB SITE: www.talonsoft.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 32 MB RAM, 160 MB de HD, CD-ROM 12x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 24x

É como o primeiro jogo... Só que menor.

Hidden & Dangerous: Devil Bridge tem todas as forças e vantagens do primeiro jogo. Este pacote de expansão de 9 missões da a chance do jogador voltar novamente para este jogo de tiro baseado em esquadrões ultra realistas e ainda sim paradoxicamente cinemático. Você pegará um esquadrão de 4 oficiais SAS os colocará em ação contra o elenco de fascistas e comunistas. As forças do jogo original foram mantidas e de algum modo melhoraram com este Expansion Pack.

A primeira campanha, Mystical Wings, acontece na Polônia em 1944 e envolve o resgate de um agente e a liberação um avião alemão. A primeira missão na campanha tem muitos deveres. Primeiro você deve assassinar um oficial alemão e seu motorista. Um jogador disfarçado de oficial alemão entra na base alemã e localiza o agente. O resto do esquadrão entra na base por uma outra rota. Uma vez que tudo isso estiver completo (e leva um longo tempo para juntar todas as peças), o agente pode roubar o avião alemão e você passa para outra missão. Muitas missões não são tão intensas como esta, mais isso já pode te dar uma idéia do que esperar. Você deve viajar para os Ardennes durante a batlha de Bulge na próxima campanha, Operation Green Hell. Você terá que explodir uma ponte (a Devil's Bridge do título) e resgatar prisioneiros americanos. Na última campanha, Operation Red Alert, toma lugar após a guerra enquanto você viaja para a Grécia e acaba com alguns comunistas.

Ao todo, há uma grande variedade de campanhas. A Polônia é escura e chuvosa enquanto que a Ardennes é coberta de neve. Os templos e ruínas na Grécia fazem uma grande mudança no cenário. Os mapas são muito bem feitos como no primeiro jogo e muito maiores.

O jogo parece tão bom quanto o original, talvez até um pouco melhor. Os personagens estão com um aspecto de blocos e as árvores ainda

são compostas por 2 planos perpendiculares, mas tudo mais no jogo está lindo. As construções e veículos estão maravilhosos e com texturas muito boas. O som é bom, o jogo é tão bom quanto o original com efeitos de ambientes excelentes e música de alta qualidade. O jogo também traz um chat em tempo real via Roger Wilco. Mas infelizmente, como no primeiro jogo, DB sofre com defeitos graves. Muitos dos erros do original foram consertados, mas os que sobraram continuam frustrantes. O mais inesquecíveis e frustrante é de não ter eliminado as mortes aleatórias. No final da primeira missão, um de meus soldados estava parado no campo aéreo assistindo o jato alemão decolar, sem nenhuma explicação, ele de repente explodiu em vários pedaços. Pensávamos que fosse por que ele chegou muito perto dos motores do jato, então carregamos o jogo novamente e o colocamos bem longe do alcance. Mas não importava o que fazíamos para salvar este cara, ele morria no final da missão não importava aonde estava e o que estava fazendo. Apesar deste fato poder ser deixado de lado (pois não influi muito no jogo), nós devemos realmente mencionar o incrível nível de dificuldade do game. As missões são tão difíceis que qualquer erro de sua parte faz todo o seu plano ir por água abaixo. Nós nem queríamos saber quantas vezes jogamos a segunda missão para conseguir terminá-la. E quando terminamos deu para rir como um louco e histericamente. E estas frustrações ainda ficam ressaltadas com as falhas na AI e no controle. O comando "Follow Me" acabou com alguns problemas que tinha. Em alguns casos mesmo com seus soldados te seguindo eles faziam coisas estúpidas. Você está andando em silêncio pensando que seus soldados estão perto de você, quando de repente ouve barulhos de tiros. Quando você se vira, vê seus soldados indo para o acampamento inimigo como se eles tivessem perdido o seu senso de auto preservação. E vamos dizer que você deixa um soldado em um certo ponto para fazer uma emboscada para o inimigo, (olha que este jogo requer muitas emboscadas), em algumas vezes ele simplesmente irá se virar e começar a andar em uma direção completamente aleatória ou às vezes ele não irá agir ou coisas do gênero. No topo de tudo isso, o jogo realmente sobrecarregou o nosso Pentium III que sofreu de enorme loading times. E se você possuir um Pentium 333MHz por exemplo, é virtualmente impossível de jogar. O frame rate ruin e inconsistente, fazem as lutas chatas e irritantes. Já é muito difícil mirar normalmente e ainda fica mais difícil se você não consegue posicionar a sua arma para atirar devido aos slowdowns e outros empecilhos.

Agora vem a parte mais estranha de tudo. Enquanto que ainda contém maiores problemas, a jogabilidade ainda é muito boa. O conceito do jogo é muito excitante assim como seu design e som. Em fato, os produtores poderiam ter concertado estas falhas. O jogo ainda sofre dos mesmos defeitos de seu original. Mesmo assim o brilho do jogo faz com que você passe por cima destes erros. Agora se você vai gostar ou não depende muito de sua paciência... e você vai precisar de muita.

GAROU DENSETSU FIRST CONTACT

ELES ESTÃO CADA VEZ MENORES E MELHORES...

Depois de tantas versões para consoles domésticos e arcades, os irmãos Bogard, Terry e Andy, continuam suas lutas ao longo dos tempos. E com os tempos de hoje, modernização e globalização, tudo fica mais fácil e mais "compacto", como o caso do portátil Neo Geo Pocket Color que está com bons jogos, apesar de poucos, em especial os de luta.

Com esta pequena maravilha portátil, você poderá entrar em mais uma grande luta reunindo um dos mais queridos personagens já criados pela SNK (em especial a poderosa Mai Shiranui, he, he...). Garou Densetsu: First Contact traz uma boa jogabilidade e uma movimentação de qualidade, sendo bem suave durante os movimentos de alguns personagens e as vezes até meio lenta durante alguns quadros de animação, como é o caso do Raging Storm de Geese.

Por falar em personagens, você conta com a presença de doze personagens para selecionar, sendo que um deles é secreto — este, por sua vez, é Alfred. Ainda existe um outro personagem secreto, Lao, somente selecionável jogando no modo 2 players (e para ter acesso ao mesmo é necessário ter um cabo link, outro NGPC e outro Garou Densetsu: Firts Contact... Bem que os produtores do NGPC poderiam vender o aparelho com o cabo link junto... doce ilusão!).

ELES FICARAM LEGAIS?

Todos os personagens possuem um visual mais voltado para o SD, com sprites de até três cores do mesmo jeito que foi SNK vs. Capcom. Mas em GD:FC a coisa é mais apelativa. Todos os personagens possuem um visual mais estourado em desarranjos corporais, tendo um cabeção e mãos grandes em relação ao restante do corpo, mas ainda bem atrativos. A única mancada que dá uma quebrada no visual dos personagens são seus ros-

NEOGEO POCKET COLOR

GAROU DENSETSU: FIRST CONTACT

SNK - N/A

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	2.9
SOM	4.1	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.3		

3.9

PRÓS

Divertido e atraente durante algumas jogadas. Jogar no modo 2 players é bem divertido!

CONTRAS

Infelizmente a diversão não é duradoura como alguns games da SNK. Faltaou muita coisa que outros jogos apresentaram

tos, infelizmente seus olhos e bocas ficaram estranhos, dá a impressão que jogaram alguma coisa em seus olhos e eles ficaram deformados — como se tivesse levado um "murro no meio do zóio", em linguagem mais direta —, quebrando um pouco do encanto que ele causa (pobre Mai... parece uma daquelas bonecas de plástico mal feitas...). Mas deixando esta parte de lado, de resto a coisa vai indo bem. Os cenários são até que bonitos, mas infelizmente não possuem qualquer movimentação que realce ainda mais a atenção que você possa mostrar durante as lutas.

A jogabilidade do jogo também é boa (usando o sistema de dar um toque rápido no botão para fazer ataques fracos, ou apertar e manter o botão pressionado por mais de um segundo para fazer ataques fortes), permitindo a você criar ótimas opções de combos, desde os mais simples aos mais improváveis. Em velocidade, parece um pouco mais lento do que os outros jogos da SNK, principalmente por causa dos pulos demorados... ao menos não são aqueles pulos super demorados de Virtua Fighters. A trilha musical e os efeitos sonoros estão muito bons, mas a maior mancada do game é a sensação de profundidade — a relação personagem - profundidade não convence. A barra de power proporciona três tipos de ataques, dependendo do nível que a barra estiver marcada. Outra coisa legal do jogo é que você após ser derrotado, tem o direito de escolher entre algumas opções bônus que lhe permitem algumas vantagens, como: escolher a barra de power no máximo, o adversário começar com apenas ¼ da sua barra de energia, ou apenas 1 Round extra no caso de você perder). De uma certa forma, este game parece ser voltado mais para os fãs iniciantes, dando uma grande gama de facilidades. O próprio Geese, o "senhor" apelação, quase não faz nada durante seus ataques.

Os fãs dos games de luta da SNK podem estar buscando novas sensações, e mais esta game de Terry e seus amigos pode ser uma alternativa para você. Tá certo que o sistema de planos (aquele que permite que você mude do mesmo plano de direção do seu adversário, indo um pouco mais para o fundo do do cenário) não conta nesta versão pocket, mas ainda assim vale muito a pena.

E FINALIZANDO...

Não deixando muita coisa de fora, você confere a seguir os golpes dos personagens, e uma dica de como pegar Alfred e Lao (quem será esse cara?). Os demais personagens são todos conhecidos da galera: Terry e Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui, Billy Kane, Geese Howard, Kim Kaphwuan, Ryuji Yamazaki, Wolfgang Krauser, Rick Strowd e Li Xianfei, sendo estes dois últimos de Real bout 2: The New Comers.

Para a execução dos golpes não há muito segredo, além de conferir o funcionamento da barra de power, os Special Moves estão destacados em laranja, enquanto os Potential Moves estão destacados em azul. Agora é só curtir a pancadaria e lamentar não ter nenhum mini-jogo como SNK vs. Capcom para variar!

LEGENDA

A .... *Soco Rápido / Forte**
B .... *Chute Rápido / Forte**
A+B .... *Evade Attack*
A+B (no ar) .... *Virar*
A+B (quando tocar o chão) .... *Evitar Queda***
← ou →+Start .... *Insultar*
↖ ou ↗ (rápido) .... *Pulo Curto*
→→ .... *Corrida*
←← .... *Recuar*
→+S+C .... *Guard Cancel*

OBSERVAÇÕES:

**Como você já deve ter notado e lido no texto, GD:FC possui dois tipos de socos e chutes, Rápidos e Fortes. Para usar os rápidos, basta dar apenas um toque no botão do mesmo e para usar os fortes basta apertar e manter o botão pressionado para que o soco / chute saia forte. Poucos personagens possuem golpes específicos que requerem o soco ou o chute forte, mas para evitar contratempos, os botões indicados com * indicam que o soco / chute deve ser forte.*

***Caso você seja atingido no ar, ou subindo depois de tomar um Special Move, você pode evitar a queda e sair contra-atacando em seguida, bastando apertar **A+B** quando tocar o chão, mesmo não funcionando 100%.*

ENTENDA SUA BARRA DE SUPER

H — *Quando a barra de power chega na metade, a letra H aparece ao lado dela indicando que você pode executar um Brakeshot (este serve para você cancelar sua defesa e sair num contra-ataque, e para isso você deve estar defendendo e durante o acerto do golpe do*

adversário, faça um comando de golpe normal para o personagem — cada personagem possui um ou dois tipos de Brakshot).

S — *Quando a sua barra de power encher completamente, você pode executar um Special Move. Outra forma de executar o mesmo é deixando sua barra de life ficar vermelha, permitindo que você faça o Special Move no momento que quiser.*

P — *Estando com a barra de power cheia de a life no vermelho, a letra P aparecerá ao lado da barra de power, indicando a você que pode fazer os Potential Moves — mais fortes que os Special Moves —, que utiliza a barra de power e a barra de life estando vermelha. Os golpes causam um dano ainda maior e, em alguns casos, são até mais eficientes.*

PERSONAGENS SECRETOS

ENFRENTE / JOGUE COM ALFRED

Para lutar contra Alfred num Round extra (9º no caso), que equivale a um Bonus Game, você não pode usar continue (mas pode perder Rounds) — finalize pelo menos três vezes com o Pawer Move ou cinco vezes com o Special Power. Para jogar com Alfred, você apenas tem de derrotá-lo no estágio Bonus, e ele ficará disponível entre Xiangfei e Rick.

JOGUE COM LAO

*Lao é apenas selecionável no modo para dois jogadores. Leve o cursor até Alfred e segure **B** por 2 segundos.*

ALFRED

Sonic Wing: → ou ←+A*
Fokker: no ar, ↓+B
Step Kick: →+B
Step Kick: ←+B
Critical Wing: ↓↙←+A
Augmentor Wing: ↓↘→+A
Diver Jens: ↓↘→+B
Mayday Mayday: no ar, ↓↘→+B, B, B, B, B
S. TOL: →↗↑+B
Shock Stall: no ar, ↓↙←+AB
Wave Rider: ↓↙←↙↓↘→+A

ANDY BOGARD

Uchi-Mata: → ou ←+A*
Asebi-Geri: →+B
Hishoken: ↓↙←+A
Geki Hishoken: ↓↙←+B
Kuu Ha Dan: ←↙↓↘→+B
Zan Ei Ken: ←↙↓↘→+A ou A*
Shippu Uraken: após o Zan Ei Ken forte, →+A
Shoryudan: →↓↘+A
Genei Shiranui: no ar, ↓↙←+B
Cho Reppa Dan: ↓↙←↙↓↘→+B
Dan Dadan: ↓↙←↙↓↘→+A, A repetidamente

BILLY KANE

Ippon-tsuri Nage: → ou ←+A*
San-Setsu-Kon Chuudan-Uchi: ←→+A
Kaen San-Setsu-Kon Chuudan-Tsuki: durante o Chuudan-Uchi, ←→+A
Suzaku-Otoshi: ↓↙←+A
Shippu-Kon: A repetidamente
Shyuu Hisho-Kon: ←↙↓↘→+B
Ka-Ryu Tsuigeki-Kon: →↘↓↙←+B
Cho-Kaen Shippu-Kon: →←↙↓↘→+B
Guren Sakkon: →↘↓+A
Salamander Stream: →←↙↓↘→+A

GEESE HOWARD

Kosatsu-nage: → ou ←+A*
Hien Shikkyaku: →+A
Raiko Mawashi-geri: ←+B
Reppu-ken: ↓↙←+A
Double Reppu-ken: ↓↙←+B
Shinkuu-nage: perto do oponente, ←↙↓↘→+B*
Raijin Gouha Nage: perto do oponente caído, ↓+A
Raging Storm: →←↙↓↘→+B
Rashomon: perto do oponente, ←↙↓↘→+A
Deadly Rave: →←↙↓↘→+A, A, A, B, B, B, A, B, ↓↘→+AB

JOE HIGASHI

Joe Special: → ou ←+A*
Sliding: ↘+B
Hurricane Upper: ←↙↓↘→+A
Bakuretsu Hurricane: ←↙↓↘→+B
Bakuretsu Punch: A repetidamente
Bakuretsu Finish: durante o Bakuretsu P., ↓↘→+A ou B
Tiger Kick: →↓↘+B
Slash Kick: ↓↘→+B ou A*
Screw Upper: →←↙↓↘→+B
Thunder Fire: →←↙↓↘→+A

LAO

Oya Kohkoh: → ou ←+A*
Meiken Rusher: ↓↙←+A
Bi - Imouto - Baby: ←↙↓↘→+B
Waga Itoshi no Okan: →↓↘+B
Baba Wave: ↓↘→+A
Kazoku - Ai: →←↙↓↘→+B
BOUSOU Ai: →←↙↓↘→+A

KIM KAPHWAN

Karada-Otoshi: → ou ←+A*
Neri-chagi: →+B
Kuusa-Jin: ↓↑+A , ↓+A
Hien Zan: ↓↑+B
Han-Getsu Zan: →↘↓↙←+B ou C
Hisho Kyaku: no ar, ↓+B, ↘+B
Ho-ou Tenbu Kyaku: no ar, ←↙↓↘→+B
Ho-ou Kyaku: ↓↙←↙↓↘→+A

LI XIANGFEI

Ryokuchi Kouen: → ou ←+A*
Kou Sou Tai: ←+B
Nanpa: ↓↘→+A ou A*
Ten Hou Zan: →↓↘+B
Senri Chuu-ou: ↓↘→+B
Senri Chuu-ou Kankuu: após o Senri Chuu-ou, →+B
Senri Chuu-ou Shin Sai Pa: após o Senri Chuu-ou, ↓↙←+B
Dai Tetsu-Jin: →←↙↓↘→+B
Majin-Ga: perto do oponente, ←↙↓↘→+A

MAI SHIRANUI

Fuusha Kuzushi - Kai: → ou ←+A*
Hane-Geri: ao se levantar, A*
Sankaku-Tobi: no ar e no canto da tela, ↗
Ryu no Mai: ←+A
Ka Chou Sen: ↓↘→+A
Ryu En Bu: ↓↙←+A
Hissatsu Shinobi-Bachi: ←↙↓↘→+A
Sayo Chi-Dori: ↓↙←+B
Musasabi no Mai: no ar, ↓+AB
Cho Hissatsu Shinobi-Bachi: →←↙↓↘→+B
Hana-Arashi: →←↙↓↘→+A* (segure para carregar)

RICK STROWD

Gun-Ho: → ou ←+A*
Smash Sword: →+A*
Shooting Star: ↓↘→+A ou A*
Divine Blast: ↓↙←+B
Fake Divine Blast: durante o **D.B.** salte para trás, AB
Blazing Sun Burst: ↓↙←+A
Helion: →↓↘+A
Full Moon Fever: →↘↓↙←+B (manter pressionado)
Shooting Star EX: durante a barra de power em **S** ou **P**, ↓↘→+A* (gasta um pouco da barra)
Gaia Breath: →←↙↓↘→+B
Howling Bull: →←↙↓↘→+A

RYUJI YAMAZAKI

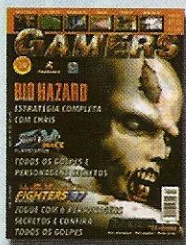
Bun-Nage: → ou ←+A*
Bussashi: →+A
Hebi-Tsukai Jyou-dan: ↓↙←+A (manter pressionado)
Hebi-Tsukai Chuu-dan: →↘↓↙←+A (manter pressionado)
Hebi-Tsukai Ge-dan: ←↓↙+A (manter pressionado)
Hebi-Tsukai MAX: segure Hebi-Tsukai por 4 seg. ou mais
Sabaki no Aizara: →↓↘+A
Yaki-Ire: →↓↘+B
Todome: (perto do oponente caído), ↓↓+A
Guillotine: →←↙↓↘→+B
Drill: perto do oponente, ←↙↓↘→+A, A repetidamente
-Ichi-Dan (Punch-kick combo): aperte A de 0 à 1 vez
-Ni-Dan (Kick-stomp combo): aperte A de 2 à 4 vezes
-San-Dan (Pachiki combo): aperte A de 5 à 7 vezes
-Yon-Dan (Hebi-Tsukai flash): aperte A mais de 8 vezes
-Go-Dan (Bai-Gaeshi flash): aperte A 13 vezes, quando ficar vermelho aperte AB

TERRY BOGARD

Buster Throw: → ou ←+A*
Back Spin Kick: →+B
Power Wave: ↓↘→+A
Round Wave: ←↙↓↘→+A
Burn Knuckle: →↘↓↙←+A ou A*
Crack Shoot: →↘↓↙←+B
Rising Tackle: (c) ↓↑+A
Power Geyser: ↓↙←↙↓↘→+B
Triple Geyser: ↓↙←↙↓↘→+A

WOLFGANG KRAUSER

Knee Smasher: → ou ←+A*
Death Hammer: →+A
Blitz Ball - High: ↓↙←+A ou B
Leg Tomahawk: ↓↘→+B
Kaiser Claw: →↓↘+A
Lift-Up Blow: perto do oponente, →↘↓↙←+B
Kaiser Wave: →←↙↓↘→+B (segure B para carregar)
Gigantic Cyclone: perto do oponente, ←↙↓↘→+A
Unlimited Desire: →↘↓↙←→+A, A, B, B, A, B, A, B, B, A, B (ou ←↓↙+AB)

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

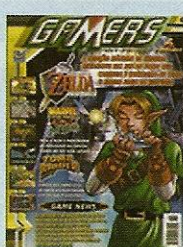
Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

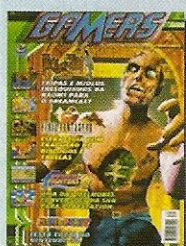
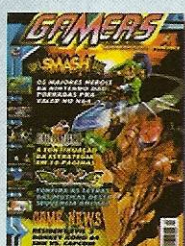
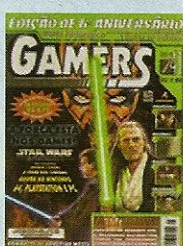
Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

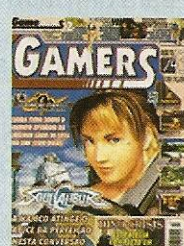
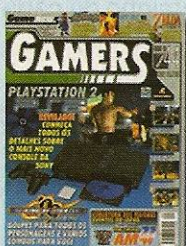
Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

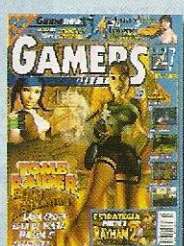
Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50	( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50	( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90	( )	Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50	( )	Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90	( )

Nome: ______________________________

Endereço: ___________________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

SIMPLESMENTE ANIMAL!

Novamente a SNK mostra seu potencial no melhor jogo de luta com armas já criado para Neo Geo Pocket Color. A SNK mais e mais adeptos para seus games de luta no portátil que, ao ver, está ficando bem concorrido. Talvez Samurai Shodown só perca para um outro game de luta com armas da SNK que, também, causou grande euforia nos arcades e no próprio Neo Geo, The Last Blade — ou se preferir, Gekka No Keshi —, criando assim um surto de rivalidade entre os fãs que, em sua visão, terão de se contentar com o melhor entre os dois.

A saga de Samurai Shodown... esper um momento, você já parou para tentar saber o que diabos significa "Shodown"? Será que o pessoal da SNK não errou no título? Ou será que ela simplesmente quis deixar um ar de "originalidade"?

Bem, eis uma coisa que poucos podem saber, a não ser a própria softhouse. Mas, continuando, a saga de SS é de tempos, tanto que ainda hoje é possível ver alguns fãs de carteirinha do game se acabando nas casas de arcade jogando as versões não muito atraentes como a versão de Hyper Neo Geo 64 — parece que muitos não aceitaram a versão poligonal do game mas ainda assim dá motivos para os fãs jogarem para entender o caminho de cada lutador... fazer o quê?

Mesmo com muitas versões rodando por aí, as duas primeiras que saíram para arcade e Neo Geo, ainda assim são o xodó de muitos fãs (ainda é possível encontrar muita gnte se divertindo com uma destas versões raramente encontra-

das). Mas na onda dos portáteis, a SNK está investindo pesado e por isso não poderia deixar de sair uma versão de Samurai Shodonw.

A saga formada por Samurai Shodown traz tudo que havia sido visto até hoje em termos de personagens, com características, modo de agir e até mesmo seus modos de expressões. Este SS, de certo modo, é o que você estava esperando para balancear ainda mais sua mentalidade "gamemaníaca" (nem sabemos se esta palavra consta no dicionário do jogador, mas tá valendo).

Você conta com a presença de quinze personagens disponíveis, sendo eles Genjuro Kibagami, Shiki, Asra, Taizan Morozumi, Haohmaru, Hanzo Hattori, Rimururu, Nakoruru, Galford, Jubei Yagyu, Sogetsu Kazama, Charlotte, Kazuki Kazama e Ukyo Tachibana. Cada personagem pode escolher seu próprio estilo de luta, tendo uma certa afinidade com o bem e o mal. Esta escolha geralmente altera muita coisa nos lutadores (em especial, a função dos golpes e seus comandos). O décimo quinto personagem selecionável é o ex-juiz Kuroko, que passou a ser um "Randon Select" por assim dizer. Quando você o escolhe, segue até o final do game mudando de personagem aleatoriamente — se bem que, quando você ganha de um personagem, no desafio seguinte acaba assumindo a forma dele; e quando perde, um outro personagem será copiado aleatoriamente por Kurorko —, e infelizmente Kuroro não pode ser um personagem como antes, onde você podia usar seus golpes clonados de outros personagens de games de luta da SNK, como Art of Fighting (usar Haou SHoukou Kens por exemplo, ou a rajada de energia de Jhon). Se Kuroko fosse um personagem de estilo próprio, muita gente iria adorar usá-lo para batalhas acirradas. Existem mais dois personagens: Yuga, o último desafio (será que é "ele" ou "ela"), e Gandara, uma criatura de poder descumunal que vive acorrentada e só luta usando pedras ou seus próprios punhos. Assim como nos demais games de luta da SNK para o portátil, você também pode jogar contra um amigo, mas logicamente tendo os acessórios necessários (cabo link, outro NGPC e outro Samurai Shodown 2...).

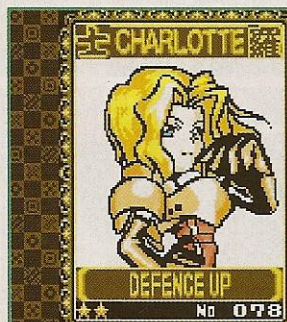
Os gráficos SD super carismáticos dos personagens é um atrativo para os fãs. Não mostrando somente o gráfico dos personagens, mas também belos cenários de fundo, dando todo um clima com florestas e aldeias. Cada cenário possui duas variações, sendo uma de dia e outra de noite. O primeiro round é de dia, enquanto o segundo round (e no terceiro) entra noite adentro por um luar muito bonito (nossa, que romântico!). Assim como em TKoF e GD:FC, cada per-

sonagem possui duas cores (três se contar a cor alternativa do computador — ele só a usa quando você está com o mesmo personagem e com a mesma cor, sendo que tal cor só é diferente pelo fato de ser mais clara). Pasa se escolher a cor de seu personagem, dependerá da personalidade escolhida (é fácil esquecer destas limitações do portátil, pois a movimentação e a animação dos personagens e suas armas cobrem tudo). As músicas se encaixam de acordo com os acontecimentos, e são bem interessantes além de passar todo um clima durante as batalhas, variando do som da flauta a um ritmo com mais arranjos sonoros como a bateria.

A JOGABILIDADE É IGUAL AOS DEMAIS GAMES DA SNK?

Taí uma coisa que incomoda muita gente. Uma jogabilidade igual a de outro game chega a irritar um pouco pelo falta de novidades em matéria de comandos e dá a entender que todo game de luta é igual no seu acervo de golpes e de certa forma isso é verdade! Assim como em Garou Densetsu: First Contact, Samurai Shodown 2 apresenta algumas semelhanças em termos de jogabilidade, muito boa, mas os comandos são bem parecidos também. Ainda assim, é agradecer que não existem aqueles golpes especiais Takuma no primeiro The King of Fighters '94, onde seu especial era um pé no saco de ser feito no momento certo, ou até mesmo o golpe Raging Storm de Geese Howard — usar este cara como exemplo tá ficando chato!

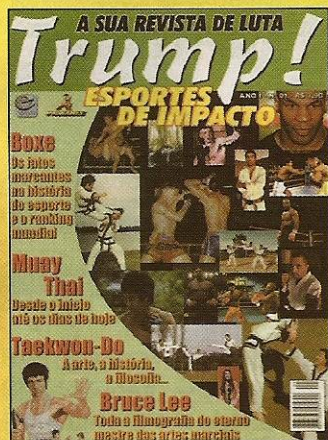
Se prestarmos um atenção pouco de atneção e percerber certas coisas, pode-se dizer que Samurai Shodown apresenta um pouco de mistura entre TKoF e Garou Densetsu. Como era de se esperar, você também possui os golpes fracos, sendo que estes são usados dando apenas um toque rápido no botão, enquanto o outro é usado quando se mantém o botão pressionado — o botão A no caso é o de ataque, enquanto o B é usado mais para ataques falsos, esquivas e counters que segura um ataque único, mas pode ser usado constantemente; sendo um pouco mais explícito, o botão B é usado geralmente para atrair o inimigo com golpes falsos, mas alguns personagens podem executar chutes aéreos.

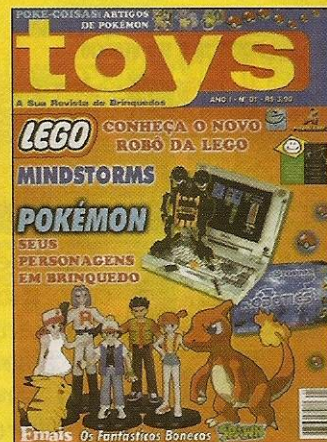
Além de uma boa jogabilidade, a maior atração dos desafios são os movimentos especiais que, em alguns casos, são destruidores. Os combos também se mostram bem eficientes e devem ser usados constantemente para gera bons resultados, pois somente os golpes fortes (mantendo o botão A pressionado após apertá-lo) causam um dano elevado — geralmente golpes comuns não causam tanto dano quanto se espera. Os combos são simples e fáces de serem feitos, pois só requerem combinação de botões.

Assim como nos demais games de luta da SNK, você possui uma barra de power, conhecida como Rage Gauge, localizada na parte baixa da tela, que vai enchendo-se conforme a quantidade de acertos que você vai tomando. Quando mais a barra encher, mais forte será seu golpe, podendo usar até um Rage Explosion, deixando o oponente tonto e afastando-o com uma rajada de luz direcionada ao céu (ótima para ser usada em rounds decisivos onde você encontra-se encurralado levando um combo). Você pode escapar de seqüências destruidoras explodindo a energia da sua barra de power, podendo escapar de qualquer golpe, até mesmo dos especiais desde que estes estejam prestes a atingí-lo quando você explodir a barra de power. Sua maior vantagem quando comete tal ato é não poder usar no round seguinte, isto é, se explodiu a barra de primeiro round ou no segundo — perdendo este último e ocasionando o terceiro! O forte do jogo é a movimentação rápida e a resposta similar dos comandos, unindo o útil ao agradável!

HM... CARDS? PARA QUE SERVEM?

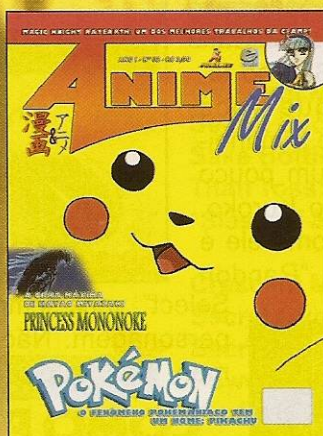
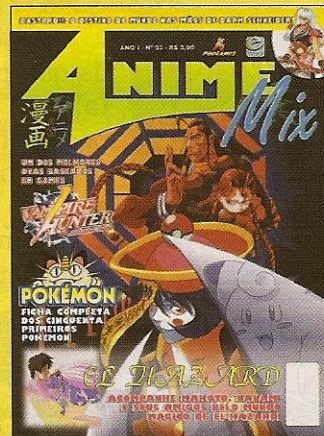
Outro grande atrativo em Samurai Shodown 2 são os Cards que você pode conseguir durante seu desempenho nas batalhas. Sua função? Poucas, sendo algumas úteis e outras apenas informativas. Mas os Cards também podem liberar novas habilidades ao seu personagem, dando-lhe mais forças em qualquer ataque, dando-lhe um golpe extra e coisas assim (mas somente quando este for equipado no personagem).

Mas equipar onde?, você pode pensar. ALém das opções convencionais de ir diretamente para batalhas e

ARTES MARCIAIS, ANIME E TOYS

Código: RTR 01

TRUMP!: Os mitos, as origens e curiosidades por trás das diversas modalidades de luta.
TOYS: As últimas novidades em jogos, bonecos articulados, robôs, brinquedos eletrônicos e tantos outros que fazem a alegria dos baixinhos.
ANIME MIX: Todas as tendências da animação japonesa e mangá.

Código: RTO 01

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Código: RAM 01

Código: RAM 02

Código: RAM 03

Peça pelo reembolso:

Nome:____________________________________

Endereço:____________________________________

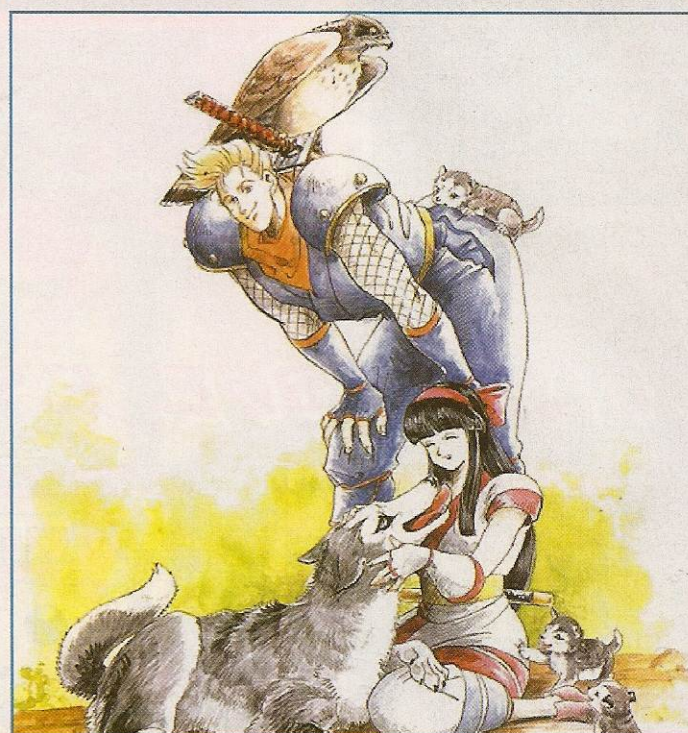
Cidade:________________ Estado:________ Cep:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RTR 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RTO 01 - Cada R$ 3,50 ( )

Cód.: RAM 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 02 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 03 - Cada R$ 3,50 ( )

e lutar até chegar ao último chefe, no caso a opção 1 Play, você também pode entrar no Survival Mode e tentar a sorte ou mostrar que sabe ser um verdadeiro guerreiro tendo o auxílio dos Cards (eles preenchem os espaços existentes ao lado do rosto do seu personagem acima da barra de life). A outra função dos Cards é apenas de interesse dos colecionadores — os caras que adoram fazer tudo que é possível no jogo: descobrir tudo! É possível trocar Cards entre amigos, usando a opção Collection onde você pode tanto trocar quanto ver os Cards que possue. São no tatal 120 cards que você pode conseguir, e a maneira de conseguir um pouco de tudo é usando Kuroko. É isso mesmo, como ele é praticamente um "Randon Select", você sempre trocará de personagem. Não é um Pokémon, mas dá pro gasto!

COMO PEGAR CARDS?

É bem simples. Basta em todo round definitivo, você finalizar sua vitória com um movimento especial. Os demais rounds não interessam, somente o round decisivo definirá se você ganhou o Card ou não.

LEGENDA

A.. *Ataque Rápido / Forte**
B.. *Chute / Esquiva***
A+B.. *Rage Explosion / Flash Attack*
B (no ar).. *Evitar Queda*

← ou →+Start .... Insultar
→→ .... Corrida
←← .... Recuar

OBSERVAÇÕES:

**Dê apenas um toque no botão para o golpe sair fraco; se você apertar e manter o botão pressionado o golpe sairá forte. Colocando para → ou ←+golpe forte, você pode mandar o adversário para longe.*

***O botão B, como explicado, serve para esquiva de golpes e magias enquanto você estiver no chão e chute quando estiver no ar. Os comandos * necessitam da barra de power.*

= ASRA =

Slash

Refi Shull: →↓←+A, A+B
Shed Moosa: ↓↘→+A
Rofe Lef: →↓↘+A
Noh Ahmu: ←↓↙+B
***Thanatus:** ←→↓+A

Bust

Le Ille Baque: ↓↘→+A
Les Mals: →↓↘+A
Les Shima: →↓←+A
Le Tag Ragoo: ↓↘→+B
***Les Fa La:** ←→↓+A

= CHARLOTTE =

Slash

Power Gradation: →↓↘+A
Triad Slash: ↓↘→+A
***Splash Gradation:** ←→↓+A

Bust

Power Gradation: →↓↘+A
Bio Net Rush: ↓↘→+A
***Crystal Rose:** ←→↓+A

= GALFORD =

Slash

Shadow Copy: ←→↓←+A ou B
Rush Dog: ↓↘→+A
Machine Gun Dog: ↓↘→+A
Strike Heads: ↓↙←+A
***D.D.D.:** ←→↓+A

Bust

Replica Attack: ←→↓←+A ou B
Plasma Blade: ↓↘→+A
Strike Heads: →↓↘+B
Lightning Slash: ←↙←+B
***T.B.C.:** ←→↓+A

= GENJURO =

Slash

Lightning Wings: →↓↘+A
Cherry Blossoms Slice: ↓↙←+A
Triple Death Hack: ↓↘→+A até 3 vezes
Death Drops: →↓↘+B
***Five Photon Slice:** ←→↓+A

Bust

Death of 100 Demons: ↓↘→+A
Evil God Pommeler: →↓←+A,A
Purple Sunset: ←↙↓+A
***Quintuple Photons of Anti-Matter:** ←→↓+A

= HANZO =

Slash

Ninja Windsplitter: ↓↘→+A durante o pulo
Exploding Dragon Blast: ↓↙←+A
Exploding Atom Flash: →↓↘+B
Sky Cicade Boogie: ←→↓←+A
***Wild Whirl Wind Dirk:** ←→↓+A

Bust

Shadow Splitter: ←→↓←+A ou B
Shrike Drop: →↓↘+B
Spider Dash: ↓↘→+B
Thunderbolt: →↓←+B
***Sublime Shrike Slam:** ←→↓+A

= HAOHMARU =

Slash

Crescent Moon Slash: →↓↘+A
Secret Cyclone Slash: ↓↘→+A
Sake Bottle Bash: ↓↙←+B
Titan Toss: →↓↘+B
***Slash of Supreme Judgment:** ←→↓+A

Bust

Crescent Moon Slash: →↓↘+A
Secret Cyclone Slash: ↓↘→+A
Secret Earthquake Slice: ←↙↓+A
Power Burst: →↓↘+B
***Lord of Heaven Smite:** ←→↓+A

= JUBEI =

Slash

Geyser Thrust: ↓↘→+A
Tsunami Sable: →↓↘+A
Sabre Thrash: ↓↙←+A, A
***Jellyfish Thrust:** ←→↓+A então aperte A novamente

Bust

Gayser Thrust: ↓↘→+A
Heavenly Exterminator: ↓↙←+A
Assured Destruction Swipe: ↓↙←+A*
Geyser Death Thrust: ↓↙←+B
***Furious String of Storms:** ←→↓+A

= KAZUKI =

Slash

Stationary Strike: ↓↘→+A
Glant Death Blast: →↓↘+A
Flames of Disaster: ↓↙←+B
Disruption Eruption: ←↓↙+B
***In the Inferno:** ←→↓+A

Bust

Imbroglio Attack: ←↓↙+A
Flaming Hot Hades: →↓↘+A
Flaming Knight's Exploding Tiger Slash: →↓←+B
Explosion of Righteousness: ↓↘→+A até 3 vezes
***Crazy Awakening:** ←→↓+A

= MOROZUMI =

Slash

Flame: ↓↘→+A
Wind: →↓←+A
Thunderbolt: →↓↘+A
Slash: ←↓↙+A
***Raging Heaven:** ←→↓+A

Bust

Flame: ↓↘→+A
Eruption: →↓←+A
Imprisonment: ↓↘→+B
***Flaming Blast:** ←→↓+A

= NAKORURU =

Slash

Kamui Risse: ←↓↙+A
Annu Mutsube: ←↙↓+A
Lela Mutsube: →↓↘+A
Mamahaha Grab: ↓↙←+B
***Iruska Yatrori Musse:** ←→↓+A

Bust

Kamui Shikitay: ↓↘→+A
Wolf Pounce: ↓↙←+B
My Shikitay: durante o Wolf Pounce, ←↙↓+A
Kanto Shikitay: durante o Wolf Pounce, →↓↘+A
***Iruska Emushi Newa Shikitay:** ←→↓+A

= RIMURURU =

Slash

Lupu Quall: ↓↘→+A
Konril No No: →↓↘+A
Upon Wo: ↓↙←+A
Konril Shira: durante o pulo, ↙ ou ↓ ou ↘+A
***Lupu Kamui Emush:** ←→↓+A

Bust

Lupu Tec Num: →↓←+B
Konril Nyu: ↓↙←+A
Konril Shira: durante o pulo, ↙ ou ↓ ou ↘+A
Kamui Shtokke: ←↓↙+A
***Ruyan Bekon Runochoo:** ←→↓+A

= SOGETSU =

Slash

Moon Glow: →↓↘+A
Lunar Ring Swing: ↓↘→+A durante o pulo
Spirit Summons: ↓↙←+B
Eclipse: ↓↙←+A
***Lunar Watersput Wave:** ←→↓+A

Bust

Rising Moon: →↓↘+A
Reflecting Moon: ↓↙←+A
Lotus Whirlpool: ↓↘→+A até 3 vezes
***Heavenward Lotus:** ←→↓+A

= SHIKI =

Slash

Heavenly Halo Blast: →↓↘+A
Daw Flash: ↓↘→+A
Netherworld Toss: →↓↘+B
Neck Slice: ←↓↙+B
***Magic Wave Heaven:** ←→↓+A

Bust

Wheel of Justice: ↓↘→+A
Ephemeral Bop: ↓↙←+A ou B
The Void: ↓←→+B
Mash of Mutability: ←↓↙+A
***Colorful Curse:** ←→↓+A

= UKYO =

Slash

Swallow Swipe: ↓↘→+A (pode ser feito no ar)
Concealed Sabre Snowfall Slash: ↓↙←+A
Blade of Zen Snowfall Slash: ↓↙←+B
Avalanche: →↓↘+B
***Steaming Sextet:** ←→↓+A

Bust

Swallow Swipe: durante o pulo, ↓↘→+A.
Morning Calm: ←↓↙+A
Still of Evening: ←↓↙+B
Mist of Dreams: ↓↙←+A ou B
***Ghostly Afterimage Mist:** ←→↓+A

= YUGA =

Slash

Veedaka: ↓↘→+A
Rooda: →↓↘+A
Darani: ↓↙←+B
Naraka: →↓↘+B
Kushana: ↓↙←+A
***Vishasana:** ←→↓+A

Bust

Puuyawaaha: ↓↘→+A
Ashipatorawana: durante o pulo, ↓↘→+A
Aruga: ↓↙←+B
Taputakunpa: →↓↘+A
Mahaajiuwaara: ↓↙←+A
Sandansha: →↓↘+B
Karunaa: →←↓→+B
***Rudiraanda:** ←→↓+A

Não Perca. É uma questão de honra.

Este mês, a revista Made in Japan desvenda os segredos dos samurais, os guerreiros milenares que influenciaram o Japão moderno com seu código de honra.
E mais. Princesa Masako, a gravidez que se transformou em drama. A nova lei de imigração japonesa. E uma comparação entre o custo da diversão em Tokyo e São Paulo.
Para assinar ligue: (0xx11) 571.8316

Continua a promoção: ganhe um Notebook no valor de R$ 6.600,00.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROÍ - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br
RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000